平成元年5月1日発行(毎月1回1日発行)第7巻 第5号 通券66号 昭和59年2月6日第三種郵便物認可



特集おもしるNETWORK

# ネットワーク大展望

■網元さん2■ネットワークをとりまく環境をわかりやすく大紹介するぞ!

特 プロ野球 ファミリースタジアム 別 ホームランコンテスト 録 出場選手データ表下敷き



### はF1ツールディスクⅡの全てをご紹介いたそう。



FILE NAME = AL L:能研处研 E: 对于少值表 V: 逆転再生 ロ:ゆっく! 5:保存 (0:終3 SELECT: ドラ(2)初り終え マクテスト、録音、再生の停止

#### Aにキミの声がパソコンの音声になる、

「MSX VOICE RECORDER」のことである。

ラジカセをパソコンに接続するだけで、自分の声を、パソコン上で再生できる。 しかも、その声をディスクに記憶することもできるんだ。早口・ゆっくり・逆転再生 も可能だ。BASIC上で使えるから、パソコンが人の声でしゃべったり、朝、女の子 の声で起きたり、自分の声が出るゲームをつくったり、できる。逆転再生を使えば 「さかさことばゲーム」でも遊べるのだ。また、「オ☆ハ☆ヨ☆ウ」「はっぴ おもしろ言葉のサンプル集もついとる。これが「MSX VOICE RECORD-ER」である。よろしいかな?



一八カセ、グラフィックエディターか ジョンアップしたって、本当?





コピーできる「グラフィックエディターVer.2.0」である。 イノカラープリンタ(HBP-F1C)対応にバージョンアップ。だ から自作イラストなど、いろいろカラーでハードコピー可能 になったのだぞ。MSX-JE対応にもなったから、CG中 カッコヨク漢字でタイトルを入れるのもOKだ。

本当だ。自分のオリジナルCGをカラーで



いろんなキャラや ラクエ」などおなじみの

-ムタイトル曲を、 のオリジナルゲーム

、れられ である。



②4: ハカセ、もう、これだけ?

F1XDJで好評のスプライトエディターのデータ集がついたのである。いろいろなキャ -約40種類を自作ゲームに登場させることが可能になった。そしてFM音源対 ー/「ドラゴンスピリット」ナムコ)がついておる。 デ



A4.Bとんでもない。自然画ライフ 忘れてもらっては困る。MSX2+の1,9万円の日本回で ドを使った「自然画ライブラリー集」 MSX2+の1.9万色の自然画モー もついておる。疲れたときに目を休めるBGVに使いたまえ。ホッとすると



(期間:189年2月21日~4月20日) HB-F1XDJ、またはカラープリンタHBP-F1Cを購入 してくれた諸君に、進呈いたそう!!! <わしくは、病頭でお問い合わせ下さい



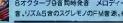


1 ゲームがつくりたくてたまんなくなるぞ

-ムプログラミングツール〈F1XDJ専用)」に「ゲームプログラミン グ解説本。がゲームづくりを解りやすく教えてくれるんだ。と〜ぜんBASIC 解脱書もBASIC文法書もついてるぞ。

#### 2日本語処理機能だって標準装備さ/

F1XDJではMSX2+の標準仕様漢字BASICとJIS第1水準漢字ROMに加 え、(JIS第2水準漢字ROM)と約150.000額(複合語含む)の内蔵された連文 前变换辞書ROMも標準装備。MSX標準日本語処理機能(MSX-JE)も内蔵。 うこれで日本語はバッチリ。



S/F M 音線、階層が300/2 っとり 8オクターブ9音局時発音 メロディー6音・リズム5音、音色データ64 音、リズム5音のスグレモノのFM音源。もちろん今まで通りPSGも装備。

③FM音源、臨場感あふれるゲームの音だ。



⑤横スムーズスクロールだって、むろんできちゃうぞ。

■3.5インチ FDD 内蔵■ スピコン 連射ターボ・搭載圏 ボーズボタン 機能付置 集中 ーター 装備書メインRAM64 KB、V-RAM128KB実装置プログラミングの 来な独立10キー■JIS配列キーボード■ 2スロット 装御

32+ HB-F1XDJ 標準価格 69,800円(税別)

この誌面に掲載の全商品の価格には消費税は含まれておりません。



# MSXPIE

# CONTER

Magazine for Home Personal Computer System

# 特集 おもしろNETWORK 114 ネットワーク大展望



ネットワーク・ホストプログラム『網元さん2』 を紹介するのだ。また、地上にはISDN網が張りめぐらされ、宇宙には民間の通信衛星が打ち 上げられる時代のネットワーク社会を展望する。



■やっぱりっ、まさかぁ、のTOP30なのです	<del></del> 6
MSX SOFT TOP30	
■ちょっぴりおめかししちゃいました	-32
BHS大賞授賞式なのだ!	
■おやすみ前にこのコーナー。幸せな未来をお約束する	-108
RETRO-MSX	
■クイタンあり、ウラドラあり、何でもありの技あり一本	-110
MSXゲーム指南 技あり一本	
■Beppin & オリジナルディスクプレゼントじゃーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー	-112
ディスクプレゼント	
■ゲームやツールに欠かせない周辺機器を考察!	-132
ジョイスティック、パッド、マウス比較!	
■動物とMSXの接点を発見したのだ──	-134
獣医さんもMSX!	
■ほらっ、こんなところにもセンサーが	-136
マイ・オートメーションツール	
■障害児教育へのMSX利用の可能性をさぐります―――	-138
CAI Community Plaza	
■印刷物作成お手軽ツール『プリントショップⅡ』	140
BUSINESS REPORT	



'5

# May 1989 5

142 . 186

-144

172



特別付録

# 録ファミリースタジアム ホームランコンテスト 出場選手データ表下敷き

ショート・ プログラム・ アイランド

■キミのMSXがテープレコーダになるのだ-

SX VOICE RECORD

●D・E・E・P 3Dダンジョンで大冒険だ──	-150•189
②フェイスミニ 数字軍団との息づまる戦い――	-150•191
⑤アステロイド2 スクロール方向が逆転する!──	-151 •192
4イレイサー 食欲旺盛な怪獣のパズルだ	-151 •192
⑤パズルスクウェア 組み合わせが大切なのです──	-151 •193

論文コンテスト発表!!!	
■ゥーくんがキャラクター作りに挑戦!? 帰ってきたウーくんのソフト屋さん	—146
■みなさまの作品を心からお待ちしていますーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーーー	—152
■空を見上げればー、ララー、M通が一っとくらあっ!————  MSX通信	—160
■あなたは自分のヘソの緒を見たことがありますか?———— MSXよ!	—168
■MSXでMIDIをIのフォローです	—170

# 

#### **NEW SOFT**

プロ野球 ファミリースタジアム 最新情報!!・・	•10
ミッドガルツ	·12
時空の花嫁	•14
DOME	•16
メンバーシップゴルフ	
モンモン モンスター	
ファンタジーゾーン [	
ディスクステーション4号	.22
ディスクステーションスペシャル初夏号	
SUPER大戦略情報I·············	·23
ブレイカー	.24
MSX-DOS2 TOOLS	.24
最新ゲーム徹底解析	
マスターオブモンスターズ・・・・・・・・	-62

魂斗羅68
パックマニア・・・・・・72
マラヤの秘宝76
パチプロ伝説80
ディガンの魔石84
ぎゅわんぶらあ自己中心派2 自称! 強豪雀士編・88
デュアル ターゲット 第4のユニット3…92
ウォーニング・・・・・・96
DISC PAC100
ディスクステーションスペシャル春号…102
SUPER大戦略 · · · · · · 104
三つ目がとおる106

#### SOFTWARE REVIEW

今夜も朝までパワフルまあじゃん2…	30
サイオブレード・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・・	···28
エクサイル!!	26

MEURMAI	IOI//		154
EDITORIAL		• • • • • • • • • • • • • • • • • • • •	194

# MSX SOFT



またまたディスクステーションが独走して しまいましたね。偶数月の8日にはディス クステーションを買う、って決めてる人が い一っぱいいるみたい。ゴーファーの野望、 牌の魔術師、ゲームコレクションといった コナミ軍団も元気がイイ。ウィザードリィ はMSX2対応のROM版が発売されてや っぱりこの人気。来月の動きが楽しみだ。

先月の 順位 ソフト名 注目ソフト 順位

- ディスクステーション3号

1 SUPER大戦略

29 ゴーファーの野望 EPISODEI

4 スナッチャー

3 ラスト・ハルマゲドン

- 牌の魔術師

- ウィザードリィ

- コナミ・ゲームコレクションVol.3

9 2 ゼビウス

15 **FMパナアミューズメントカートリッジ** 

28 マイト・アンド・マジック

14 マスターオブモンスターズ

8 今夜も朝までパワフルまあじゃん2 13

11 サイオブレード

17 **テトリス** 

**16** - コナミ・ゲームコレクション番外編

21 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン

5 ぎゅわんぶらあ自己中心派 18

19 6 R-TYPE

20 12 信長の野望・全国版

ジャンル

アクション

□ールプレイング

アドベンチャー



多ミュレーション





アプリケーション



#### 集計方法

このランキングは、9ページに記載され ている全国の調査協力店から寄せられた、 実際のゲームの販売本数に基づき集計さ れたものです。

1989年2月1日から2月28日までの期間 が対象となっています。

メーカー名	対応機種	メディア	価格 <sup>※</sup>	ジャンル 得点
コンパイル	MSX2	2DD	1,980円	<b>A</b> 4790
マイクロキャビン	MSX2	メガRDM	8,800円	2630
コナミ	MSX	メガRDM	5,800円	<b>2320</b>
コナミ	MSX2	2DD	9,800円	1600
ブレイングレイ	MSX2	2DD	7,800円	<b>(340)</b>
コナミ	MSX2	メガRDM	5,800円	1330
アスキー	MSX2	メガRDM/2DD	12,800円/9,800円	<b>3</b> 1180
コナミ	MSX2	2DD	4,800円	920
ナムコ	MSX2	メガRDM	6,800円	910
パナソフト	MSX	メガRDM+SRAM	7,800円	800
スタークラフト	MSX2	2DD	9,800円	780
システムソフト	MSX2	2DD	6,800円	770
デービーソフト	MSX2	2DD	7,800円	760
T&Eソフト °	MSX2	2DD	8,800円	740
BPS	MSX2	2DD	6,800円	700
コナミ	MSX2	2DD	4,800円	<b>670</b>
光栄	MSX MSX2	メガRDM+SRAM メガRDM+SRAM/2DD	9,800円 9,800円	<b>640</b>
ゲームアーツ	MSX/MSX2	メガRDM	6,800円	630
アイレム	MSX/MSX2	メガRDM	7,300円	590
光栄	MSX MSX2	メガRDM メガRDM+SRAM/2DD	9,800円 9,800円/8,800円	<b>550</b>
		;+P #80		

注目ソフト	順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名	注目 ソフト	順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名
	21	22	イースⅡ	日本ファルコム		25	26	コナミの新10倍カートリッジ	コナミ
	22	24	アークス	ウルフ・チーム	0	27	_	バランス・オブ・パワー	アスキー
0	23	_	ドラゴンクエスト	エニックス		28	9	MSフィールド 機動戦士ガンダム	ファミリーソフト
	24	23	V/STOLファイター	アスキー		28	19	三國志	光栄
0	25	_	コナミ・ゲームコレクションVol.1	コナミ	0	30	Ε	プロの碁 パート2	マイティ マイコン システム

# 1 ディスクステーション3号

発売されるたびに、トーンと 1 位の座を奪 ってしまうディスクステーション。この3号 はなんと言っても『プロ野球ファミリースタ ジアム ホームランコンテスト』がねらいめ。 ゲームの発売前に味わえちゃうんだからファ ミスタ・ファンにとっては涙もの。しかもデ

ィスクステーションでしかプレイできないも のだってことだから、見のがせないのだ。

もちろんMマガのコーナーもますます元気。 長いプログラムもはいってるからぜひぜひお 試しくださいませ。というわけで、早くも次 号が待ち遠しいディスクステーションでした。



先月のTOP1からわずかにランクダウン。で も相手は季節ものの『ディスクステーション』 だから来月は挽回できるかも。まっ、そうこ うしている間にも、大戦略フリークのキミは 血まなこになって戦っていることでしょう。 せいぜいがんばってほしいわけ。ところでこ

のゲーム、自軍としてどこの国の軍隊をチョ イスするかで大いに悩むんじゃないかな。や っぱりアメリカなんて強い兵器をたくさん抱 えていそうだし、もちろん日本って手もある。 うん、自分の好みで自国と敵国を決定できる とこがたまらなく快感なのかもね。

# ●シミュレーション ●マイクロキャビン

# **3** ゴーファー

先月の29位からいきなり3位に上がっちゃ いました。コナミのグラディウスシリーズ第 4 弾、『ゴーファーの野望 EPISODE 』。だ ってシューティングって言ったら、やっぱり このシリーズがぶっちぎりだよね。とにかく シリーズの新作はどいつもこいつも、発売さ

れるたんびに上位にランクイン。発売されて からずいぶんたっても、しぶと一く(?)売れ 続けているのが現実なのだ。で、このゴーフ ァーの野望は、自分で自機のタイプを選べち ゃうところが魅力。いろんなタイプを試して みて、いろんな攻め方を学んでくださいね。



# 今月の注目ソフト

#### 6位 牌の魔術師

コナミから久々に麻雀ゲームが出 たと思ったらこの人気。このゲーム、 コナミのゲームの人気キャラクター たちと戦えるのが最大の魅力なのだ。 登場する8人のキャラクターたちは どれをとってもユニークなヤツばか り。笑いながら腕を磨いてください。



#### TAKERU **TOP10**

SFウォーシミュレーションの『ウォーニング』が ついに 1 位の座に。『T&Eマガジンディスクスペシ ャル』もあい変わらずの人気だ。さてさて、今月の 新顔はMSXマガジンのボードゲームコンストラク

ション『すご八』と『MSX2株式投資』の2本。どちら もMマガが自信をもっておとどけするソフトなの だ。それにしても『ディスクステーション創刊準備 号』っていつまでも安定した人気なんだよね。

フング	クップト名	メーガー名	機種	TAKERU価格[税込]
1	ウォーニング	コスモス・コンピューター	MSX2	4,900円(3.5D)
2	T&Eマガジンディスクスペシャル	T&Eソフト	MSX2	2,600円(3.5D)
3	すご八	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
4	ダンジョン万次郎	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
5	MUSICエディタ音知くん	ウィシキーソフト	MSX2	4,900円(3.5D)
6	吉田工務店	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5口)
7	アドベンチャーツクール	MSXマガジン	MSX2	3,600円(3.5D)
8	ディスクステーション創刊準備号	コンバイル	MSX2	1,000円(3.5D)
9	魔少女館	アイセル	MSX2	3,900円(3.5D)
10	MSX2株式投資	MSXマガジン	MSX2	8,000円(3.5D)
				● 3月8日現在

先月と同じ4位の座をキープし ました。謎の生命体スナッチャー を暴くために来る日も来る日も頭 を悩ますこのゲーム。登場する女 性陣の美しさもさることながら、 ちょっとした機転のきかせ方で思 わぬ進展を遂げたちゃったりする アドベンチャラスなおもしろさが たまらなくステキなのだ。

スナッチャーの見分けかたとか、 射撃の訓練とか、ジャンカーとし



ての腕を磨くこともとっても大切。 それにしても近未来の日本って いったいどうなっちゃうのやら。 このゲームをやり初めてからちょ っぴり気になり始めた人、いませ んでしょうか?

# ハルマゲドン

1月号でいきなり2位に登場し て以来、なんと5ヵ月連続しての TOP5入り。はて、この人気はいっ たいどこから来るのでしょうか。 ドラクエシリーズとかめぞん一刻 なんかと違って、キャラクターが かわいいってわけでもない。しか も野球ゲームとか麻雀ゲームみた いに国民的なネタ、ってわけでも ない。それにそれにカーレースも のみたいにストレス解消に役立つ、

#### ORPG OD IVIV



ってわけでももちろんない。やっ ぱりこれはファンタスティック& アドベンチャラスな魅力のせい? ってなわけで、『ラスト・ハルマ ゲドン』にすっかり感染しちゃっ てるそこのキミ、お大事にね!

# 読者が選ぶ TOP20

先月号で'88年度のBHS大賞を 発表したので、得票数をいった んゼロに戻し、今月からまた新 たに集計していきます。ってこ とで、やっぱり『ラスト・ハルマ ゲドン』が 1 位になりました。

ランク	前回	ソフト名	メーカー名	得票数
1	-	ラスト・ハルマゲドン	プレイングレイ	162
2	_	ゴーファーの野望 EPISODEI	コナミ	161
3	_	イース『	日本ファルコム	143
4	-	SUPER大戦略	マイクロキャビン	115_
5	_	スナッチャー	コナミ	102
6	_	三國志	光栄	82
7	-	ハイドライド3	T&Eソフト	77
8	_	THEプロ野球 激突ペナントレース	コナミ	74
9	_	信長の野望・全国版	光栄	69
10	_	ぎゅわんぶらあ自己中心派	ゲームアーツ	58
11	_	アークス	ウルフ・チーム	39
11	_	ゼビウス	ナムコ	39
13	-1	蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン	光栄	38
14	_	サイオブレード	T&Eソフト	37
15	_	マスターオブモンスターズ	システムソフト	36
16		R-TYPE	アイレム	35
17		テトリス	BPS	34
18	=	ディスクステーション3号	コンパイル	30
19		F-1スピリット3Dスペシャル	コナミ	29
20	=	バランス・オブ・パワー	アスキー	26
			● 3	月8日現在

#### 調査協力店リスト

#### 北海道

㈱金市館パソコンラント **☎**011-221-8221 デービーソフト(株) **2011-222-1088** (株)紀伊国屋書店札幌店 2011-231-2131 九十九電機㈱札幌店 **2011-241-2299** 株ダイエー札幌店9Fオーディオパソコンコーナー - 2011-261-6211 光洋無線電機株EYE'S ★n11-271-4220 パソコンショップ ハドソ 2011-281-1151 SYSTEM INN宝文堂 2011-641-7911

#### 東北

庄子デンキ コンピュータ・中央 2022-224-5591 電巧堂仙台本部DaC £022-261-8111 **☎**022-291-4744 除ダイエー 郡山店 パソコン売場 ☎0249-34-2121

サトームセン(株)パソコンランド **☎**03-251-1464 検コム MICRO COMPLITER SHINKO ☎03-251-1523 **☎**03-253-0121 ヤマギワ㈱ テクニカ店 ラオックス コンピュータ メディア #03-253-1341 第一家電ableパソコンCITY **203-253-4191 203-255-0450** 石丸電気マイコンセンター **203-251-0011** 株/宮十音響マイコンセンターRAM ☎03-255-7846 ADOマイコン・データショップ **23**03-255-9515 **203-255-9785** 西友COMICA西获窪店 **☎**03-334-6311 マイコンショップCSK新宿西口店 **23**03-342-1901

丸井 新宿店デクノ館 パソコン売場 ☎03-354-0101 東急百貨店 本店 コンピューターショップ **☆**03-477-3343 ソフトクリエイト **2**03-486-6541 J&P 渋谷店 #03-496-4141 マイコンベース銀座 **203-535-3381** ファーベル大泉OZ 株面武百貨店 池袋店 コンピュータフォーラム ☎03-981-0111 J&P 八王子そごう店 #0426-26-4141 ムラウチデンキ八王子店 T0426-42-6211 **20**427-23-1313 JAP 町田店 まちだ東急百省店 エンピューターショップ 20427-28-2371

パソコンランド21 高崎店 £0273-26-5221 パソコンランド21 前橋店 #0272-21-2721 ICワールド あざみ野店 **2**045-901-1901 鎌倉書店㈱ **☎**0467-46-2619 多田屋 サンビア店 #0475-52-5561 株西武百貨店 大宮店 コンピュータフォーラム ☎0486-42-0111 快西武百貨店 所沢店 エンピュータフォーラム **☎**0429-27-3314 ㈱ボンベルタ上尾 **☎**0487-73-8711 ラオックス 志木店 **☎**0484-74-9041

㈱タイエー新潟店 バソコン売場 ☎025-241-5111 株)真電本店 **☎**025-243-6500 **2**025-243-5135 PiC 終パソコンショップΣ 2052-251-8334 カトー無線 本店4階 **☎**052-264-1534 九十九電機㈱ 名古屋店 #052-263-1681

バソコンショップ コムロード **☎**052-263-5828 ㈱すみや バソコンアイランド #0542-55-8819 **☎**0762-21-6136 マイコンショップ うつのみや

#### 大阪

ニ/ミヤパソコンランド 大阪駅前第4ビル店 ☎06-341-2031 マイコンショップ CSK ☎06-345-3351 J&P 阪急三番街店 **2**06-372-6912 **206-607-0950** 上新電機㈱あびこ店 (株)二ノミヤ エレランド #106-632-2038 ブランタンなんばパソコンソフト売場 **206-633-0077** ㈱ニノミヤ別館 二ノミヤばそこん亭PCランド **☎**06-643-1681 ニノミヤムセン 日本橋本店 パノコンコーナー #106-643-2038 **206-643-2039** ニノミヤばそこん亭FMランド ニノミヤムセン パソコンランド **206-643-3217** J&P テクノランド **☎**06-644-1413 **2**06-644-1513 上新電機機 日本様5ばん館 J&P メディアランド **206-634-1511 2**06-643-1171 上新電機㈱ 日本橋7ばん館 上新電機隊 日本橋3ばん館 **☎**06-643-1131 **206-643-1181** 上新電機㈱ 日本橋8ばん館 **2**06-643-2111 上新電機(株) 日本橋1ばん館 NaMUにっぽんばし #06-632-0351 上新電機(株) 千里中央店 **23**06-834-4141 ト新電機㈱ 臭北バンジョ店 ☎0722-93-7001 ノミヤムセン 版和店 **20724-26-2038 ☎**0724-37-1021 上新索機(株) 岸和田店 上新電機㈱ いばらき店 #10726-32-8741 **20720-56-7295** 

J&P 高樹店 TC0726-85-1991 上新電機(機) せっつとんだ店 ☎0726-93-7521 **☎**0727-51-2323 上新電機隊 池田店

#### 近畿

上新電機㈱ 和歌山店 TC0734-25-1414 ニバヤムセン パソコンランド 和歌山店 20734-32-5661 J&P 和歌山店 **☎**0734-28-1441 上新電機㈱ 八木店 207442-4-1761 上新館機㈱ たわらもと店 **207443-3-4041 ☎**075-341-3571 J&P 京都寺町店 上新電機㈱ ながおか店 **☎**075-955-8401 パレックス パソコン崇場 #078-391-7911 三宮セイデン C スペース #078-391-8171 m0792-22-1221 J&P 姬路店 上新電機機 西宮店 ☎0798-71-1171

#### 中国•四国

ダイイチパソコンCITY T082-248-4343 ㈱紀伊国屋書店 岡山店 ★0862-32-3411 宮脇書店 専門書センタ 20878-51-3733

#### 九州

カホマイコンセンター #092-714-5155 (除システムソフト 福岡 ₹092-752-5275 **☎**092-781-7131 ベストマイコン 福岡店 ときはデバート トキハマイコンセンター **☎**0975-38-1111 総ダイエー 宮崎店 **☎**0985-51-3166



# NEWSOF

うららかな日々である。こんな日は、やっぱりMSXの新作 ソフトで遊ぶのが一番だ。話題作もたくさん出ていること だし、選ぶなら今しかないっ! と太鼓判を押しちゃおう。

# プロ野球 ファミリースタジアム最新情報!!

とうとう5回目になってしまったファミスタ情報。 しかし、今回は今までとは違うぞ。守備もついて、 動きがほぼ完成したものを、Mマガはついに入手! はっきり言って、これは野球ゲームの決定版だっ!!

#### 期待どおりの出来だよ!

「やっぱり、ナムコスターズでし ょ」。「いや、オレはひめざんすで やるのがいいと思うなあ、絶対」。

カンのいい読者なら何の話をし ているか、もうおわかりでしょう。 そう、MSX版『プロ野球 ファミリ ースタジアム』の最新情報を、今月 もお届けしちゃうのだあー!

今、最も注目されている話題作 だけあって、数ヵ月前にMマガで 発売決定の情報をお知らせして以 来、読者の反応がすごいのなんの。 「女の子だけのチームがあるってホ ント?」、「オリジナルとの違いは どれくらいなんですか? 変なア レンジをしないで忠実に移植して ほしいんですけど」などなど、編集 部でも思い入れのあるコールをず いぶんいただきました。

うんうん、その気持ち、わかり ます。だって、日本で知らない者 はいないのではないかと言えるほ ど、ファミスタはメジャーな野球 ゲーム。そいつがMSXで游べるっ てんだから、いやがおうにも期待 が高まるわけですな。



●動いている野手を見せるのは、たぶんこれが初めてだ。しっかり動いてるでしょ



**★ああーっ、また振り遅れてファールに** 



★野手に打球を取られたら、当然アウト

# オリジナルとほとんど変わらない 動きに、ただただビックリです!

それでは、本題にいきましょう。 みなさん、お待たせいたしました。 発売は6月に決定! え、遅い? 実は、システムはほとんどできあ がっているんだけど、細かい調整

に手間取っているみたい。でも、 その分動きはバッチリ! 開発中 のバージョンを見せてもらったん だけど、野手のスムーズな動きを 見せられないのが本当に残念です。

## MSX版だけのひめざんす、 ナムコットシャインズとは?

MSX版に加わった新しい2チーム、 ひめざんす、ナムコットシャインズ とは、どんなチームなのか?

Mマガがそんな疑問に答えてしま おう。ひめざんすはおぎのめ、のり びいなど、いずれもどこかで聞いた ような感じの名前で構成された女の 子のチーム。球速170キロの球を投げ るなんのや、本塁打数59本という4 番打者みぼりんなど、その実力はあ などりがたいものがある。

そしてもうひとつはナムコの社員 で構成されたナムコットシャインズ。 これは全部のチームに勝ってからで ないと対戦できない謎のチームだぞ。





●コンテスト版にいた、謎の選手も?



# ○ 3球団のデータを公開!

全18球団の中には、個性的なチー ムもそろえられている。今月は特 別に3チームのデータを公開だ!



	打順	名前	守備	打	席		打率	1	本塁	打数	走力		
B /I	1	へんたせん	(中) 右		5	,345		20		18			
-IVI I	2	さんばく	(=)	7	5		, 294		30		15		
	3	ほつくす	(三)	- 2	토		.376		2	2	7		
メジャ	4	すとへり	(右)		± .		.328		5	6	14		
<b>1</b>	5	かんせい	(左)		5		,322		6	00	13		
シ	6	まつく	(—)		5 I		. 288		_	6	6		
77	7	かあたあ	(捕)		f !		.280			6	5		
	8	おすみす	(遊)		可		.300		1	4	17		
		ほけつと		右		.372		40		12			
11	代	ういんふい		右				50		11			
リリ	打	(6)		左			. 298			6	10		
		どうぞ		1 2	右		右		:,336	,	4	8	7
<u>, , , , , , , , , , , , , , , , , , , </u>		名前	タイプ	投法	防御	啐	球速	C	S	F	スタミナ		
カー	投	らいおん	先	右	1.7	70	160	8	6	2	60		
7	100	ばいお	先	左	1,5	90	150	- 7	4_	5	66		
		くられんす	先	右	2.0	00	155	10	8	5	54		
ヺ	手	くでん	先	右	2,2	20	156	5	7	3	50		
$\sim$		えかすり	IJ	右下	2,0	)5	140	16	8	12	30		
	2004	りげち	IJ	左	1.2	20	146	7	5	3	25		



ファミスタ'87でその猛威をふるったメジャーリーガーズ。 このチームの特徴は選手層の厚さ。バッターもほとんどが4 番クラスで、少しでも気を許すとホームランを打たれてしま う。そして、ピッチャーも全員がエースといってもいいほどの 豪腕ぞろい。切れ目のない打線がこのチームの信条なのです。

	打順	名前	守備	±T	席		打率		太界	打数	走力
	1	すばた	(中)		Tij .		.293			6	22
U	2	もとはり	(右)	7	Ē		. 383		3	3	12
R	3	きんぐ	(—)	7	Ė		. 355		5	5	6
B	4	みすたあ	(≡)	1 7	5		.353		3	37	10
	5	こおじ	(左)	1 7	5		.336		4	4	8
不	6	たらた	(捕)	7	5		. 303		4	5	6
	7	やだわ	(=)		Ė		369		3	14	12
	8	もりちみ	(遊)		ij		.306		2	0	18
11.		ひろうか			i		.314		1	0	12
1/2	代	かわうえ			r		.370		2	25	8
	打	のむさん					. 320		5	2	6
ドボ		てつしん		1 3			.329		3	32	12
7/1		名前	タイフ	授法	防御	库	球速	C	S	F	スタミナ
	投	えなつよ	先	左	1.8	30	160	14	10	10	50
ارا	拉	むらまや	先	右	2.0	)8	155	12	10	12	50
14		すぐる	先	右	2.2	28	145	16	4	5	50
<b>→</b> *	手	そうこん	先	左	2.0	00	145	10	10	10	40
	7	1 0 0 1	IJ	右	2.	55	150	8	12	6	20
		かにやん	9	左	1.3	30	160	10	10	2	20



ワースタで初めて登場したオールドボーイズ。このチーム は、今は現役を退いているが、過去に大活躍したらしい選手 たちを集めたチームだ。選手表を見ると、なるほどといえる(?) 名前が勢ぞろいしているのがおわかりだろう。選手は最盛期 のころのデータが使われておりチームの総合力はかなり高い。

	打順	名前	守備	打	席	打率		本墨	打数	走力
	1	はやみ	(二)	2	도	.250			4	26
ΔΙ	2	いわきい	(三)	1	6	.342		2	8	18
7	3	おずま	(左)	7	左	. 400		6	2	14
	4	どかへん	(捕)	7	±	,358		5	4	4
π I	5	はながた	(—)	7	<b>6</b>	. 372		5	2	16
70	6	さもん	(右)	7	6	. 318		4	6	4
	7	きうしち	(中)	1	ij	, 333			2	24
ii . I	8	とのま	(遊)	Ī	両	. 288			6	20
	代打	あぶさん		7	5	. 365		45		4
N 1		くにたち		1 7	5	. 322		4	0	14
		いつてつ		1 7	5	, 314		2	6	10
וע		いからし	1000	7	fi .	. 306		1	2	20
		名前	タイプ	投法	防御车	球速	С	S	F	スタミナ
	投	ひゆうま	先	左	1.96	150	16	16	2	60
刍		にかいど	先	右	1.72	170	2	2	2	60
		ふじむら	先	左	2,32	170	2	2	6	55
ス	手	きういち	先	左	3.00	160	16	10	16	50
	3	はんははん	IJ	右	2.56	150	8	10	8	25
		さとなか	. IJ	右下	3,10	145	16	16	16	20



昔あこがれた、ヒーローたちともしも対戦できたなら……。 そんな願いをかなえてくれるのが、このオールドリームズ。 このチームははっきり言って、強い。なんと言っても、ドリ 一ムズ(夢)というくらいだから、現実の選手とは比べものに ならないほど、ひとクセもふたクセもある連中ばかりなのだ。

#### MSX版は全18チームだぞ

さて、お次は気になるチームの 種類。MSX版ファミスタはガイア ンツやライオネルズなどのおなじ みの12球団に、特別チーム(ナムコ スターズ、メジャーリーガーズ、 オールドボーイズ、オールドリー ムズ、ひめざんす、ナムコットシ ャインズ)の6球団が加わって、計 18球団となっている。現在、12球 団のほうは最新データにするべく トレード(?)のまっ最中なのでま だ詳しいことは書けないが、残る 6チームのデータをMマガは入手 した。今回は、その中から3チー ムを紹介するにいたったってわけ。 その他の大きなニュースとして

は、ナムコスターズに俊足びのが いなくなった! ということかし ら。ナムコファンとしてはちょっ びり残念なことである。そのかわ り、わるきゆれ、みらにんなどの 新メンバーも増えて、チーム力を アップさせている。

構スクロール機能をふんだんに 使っているためMSX2+でしかでき ないのが残念だけど、この内容な ら絶対に買い、ですよ!



★もうすぐファミスタかキミの手に!



▶火のないところに煙は立たす、ですか

Mマガファミスタ追跡班は、ナム コからなにやらミョーなウワサを聞 いてしまったのだ。いやなに、たい したことじゃないんです。

ほら、本編に先がけて発売された 「プロ野球 ファミリースタジアム 木

**一ムランコンテスト』があるでしょ** う? どうやらこれを持っていると、 そのデータを本編のほうに移して遊 ぶこともできるらしいんですよね。 いや、たいしたことじゃないんです けどね……。

#### アクション

■ナムコ

■MSX2+専用・メガROM

■ビデオRAM128K

■メインRAM64K

■6月発売予定

■価格未定

# この物語は、『アークス』の時代より未来のお話・

、セイクリッド・ファンタジー・シリーズI MID-GARTS

# ミッド・ガルツ

アークスに続くウルフ・チームの新作『ミッド・ガル ツ』は、壮大な設定を背景にしたアクションアドベン チャー。この物語は、絶大なる神の意思のなかで生 きていく人間たちの運命を描いたゲームなのだ。

#### 壮大なる叙情詩が始まる

『ミッド・ガルツ』を紹介する前 に、 "セイクリッド・ファンタジー・ シリーズ"と銘打たれたこの世界 の話を初めにしなくてはならない だろう。セイクリッド・ファンタ ジー・シリーズはウルフ・チームが かなり前からあたためていたシナ リオで、前作の『アークス』もその なかのほんの一時代に含まれてし



まうほどの壮大なものなのだ。

この物語の根底に流れているも のは、人間たちがどうにもできな いほどの大いなる神々の意思であ る。この物語は神々の意思を"剣" と見立てて、それを手にした者の 運命を描いていくものだ。ウルフ、 チームは、今後はこのシリーズに 基づいたゲームを出し続けていき たいとのことで、その第一弾とし て発表されたのがこの『ミッド・ ガルツ』なのだ。

『ミッド・ガルツ』は、アークスの 時代の後の話。第4紀元(アークス の舞台)の終わりごろ、世界に大地 震が起こった。地震は火山噴火を 誘発させ、氷を溶かし海面を上昇 させ、世界の地形を変えてしまっ た。人類は絶滅はまぬかれたもの の、かろうじて生き残っている程 度であった。そこに台頭してきた のが、ドラゴン族である。



**★忘却の洞窟のなかでヨシュア、ホワイトと出会う2人。カインを待つ蓮命とは何か?** 



べて開発中のものを撮影し て使用しています。

ドラゴンたちは覇権 争いを繰り広げ、世界 を破壊しつくした。そ の結果、最後に世界を 支配したのはドラゴン

族であった。人間はすでに、支配さ れた存在"となっていたのである。 しかしドラゴンの君臨する世界に おいてただひとつ、ドラゴンと人 間の共存する地があった。ラ・マ ルハート。いつしか人々はそこを \*光の大地"と呼ぶようになった。

ラ・マルハートで、ドラゴンに 育てられたカイン・サージュは、 数少ないドラゴン族の人間であっ た。カインは人間と友好的なホワ



イト・ドラゴン族の族長シュリー テ・ホワイトを父として、何ひと つ不自由なく暮らしていた。だが ある日、兄弟同然に育てられたサ ークンと、南の島に出かけたとき に偶然見つけた1本の剣――神の 意思を司る3本の剣のひとつを手 にいれたことからカインの運命は 大きく狂うことになる。だが、そ れさえも神によって予定されたこ となのかも知れない……。

『ミッド、ガルツ』のプレイン グ・マニュアルは、セイクリッ ド、ファンタジー、シリーズを もっとも手早く知ることができ る1冊だ。まず驚くのが、この 世界を構築するバックボーンに ついて書かれている内容だ。竜 族の繁栄の理由や、ドラゴ ンの種族についての説明、 そしてミッド、ガルツ地 方の歴史などなど……。 ノナリオ、設定が初め に完成されているから こそ、これだけ詳しい ことを書くことができ るわけだ。ストーリー から作られたゲームな

らでは、といえるね。





#### ストーリー性を特に重視

『ミッド・ガルツ』は12の話で構 成されていて(全12面あり、ひとつ のステージで一話を語るようにな っているのだ)、そのほとんどは横 スクロールのアクションアドベン チャー形式になっている。そのな かには、縦スクロールやビジュア ルシーンだけ(!)で作られている 話なども用意されている。

ゲームの進め方は基本的にアク ションシーンとビジュアルシーン のつながりで展開されていくのだ が、アクションシーンは戦闘をメ インにせず、あくまで会話に比重 を置いたものになっているのだ。 これはストーリー性を第一に優先 したためで、面ごとの会話はかな らず全面を通しての大きなストー リーの流れにつながっており、後 半には『ミッド・ガルツ』』の伏線



★伝説の魔導師、マナ・ルフトと運命の出会い。彼女に隠された秘密とは何か……。

になる話もでてくるらしい。旅の 途中に出会う人々からもらえる情 報が『ミッド・ガルツ』では非常に

重要なのだ。 気になるMSX版だが、MSX2+専

用のDual Side(前編+後編)が先に 発売され、そのあとMSX2版として 前編、後編に分かれたSide-A、Side-Bが発売される予定だ。これはシナ リオの内容を変えることのないよ うにこういう形になったようだ。 妥協したものは作りたくない、と いうウルフ・チームの姿勢がうか がえる一本といえるだろう。

『ミッド・ガルツ』は『アークス』の

●水竜との出会いのシーン。 『ミッド・ガルツ』では、ド ラゴンたちとの会話が重要 なのかも知れない。

■サイクロブスなどの、人 間たち以外の種族と話すこ とも必要なのだ。

続編と思ってはいけない。これは 神々の意思による、新しいドラマ の始まりなのだから……。

アクションアドベンチャー ■ウルフ・チーム

MSX2+-2DD

■ ビデオRAM128K

■メインRAM64K ■ 4月発売予定

■ 価格12,800円「税別」

22世紀から16世紀、そしてさらには12世紀へ行ったり来たり。限られた時間内で情報収集を繰り返し、一刻も早く、さらわれた恋人クミコを助けだそう!

#### ボクのクミコを返せー!

2091年、プロジェクトクロノスと称するタイムマシン計画が実行された。それと同時に時空間管理局が設置され、四次元世界というまだ誰も足を踏み入れていない世界の調査、研究、管理を行なっていた。そして2098年になると新たに時間犯罪防止課、通称タイムパ

トロールを設置してタイムトリップに関するあらゆる犯罪を取り締まることになった。

タイムパトロール員、つまりタイムパトローラーは科学歴史学を 始めとして犯罪学やその他のあらゆる分野に関する広い知識を必要とされる。そのうえタイムトリップによるトラブル防止には細心の注意力、任務遂行に対する実行力、

## 恋人救出は時空をも超えて!



す速い判断力など多くの要素が要求されるため、その条件を満たしてこの任務につくことができるというのは、この時代における超エリートであることの証明なのだ。

このゲームの主人公となるケンはもちろんタイムパトローラー。そっか、いかにもエリート顔してるんだろ、なんて超二枚目を想像してしまいそうだけどグラフィックから見る限りでは小学生とも思えるようなカワイイ男の子。ともかくこの人が主人公だ。

研修生としての特殊訓練を終えたケンは時空間管理局TOKYO支局で任命証を受け取った。

「これでやっとグミコとデートが できるぞー、やったーっ!!」

恋人クミコと待ち合わせたのは 公園。思いっきり幸せな2人の前 に、突然無い影が!! その影はク ミコをつつみこむと、不気味な笑 い声を残して関の中へと消えた。





#### ロデラーンから調査開始

時航跡探査室で調べたところ、 クミコをさらった犯人のタイムマ シンは1503年に漂着したという。

ケンはクミコを救う任務に志願 し、すぐさまタイムマシンに乗り 込み、16世紀に向けて出発した。 この任務を遂行するのに許された 時間は、1503年1月1日から7日 までの1週間である。

さて、16世紀の世界 に到着したところから ゲームはスタート。道 を歩いている人や、建 物の中にいる人にクミ

コの写真を見せて情報をもらおう。 情報と交換にお金を要求する人も 出てくるけど、最初のうちは所持 金があまりない。

この16世紀の世界はロデラーン と呼ばれる城砦都市で、いろいろ

な種族の人が住んでいる。 見たこともないモンスターもウヨ ウヨしている。戦いに勝てばお金 が得られるし、攻撃力や防御力も アップするぞ。

とにかくこのゲームに出てくる

キャラクターは、ひとりひとりが とってもかわいい。グラフィック には気合をいれたという、スタッ フのみなさんの言葉通りだ。モン スターだってかわいい……いや、 やっぱりかわいくないかなモンス ターは。まあ、見方によってはか わいく見えるものもある。

いろいろと調べていくうちに、 この都市にはセルゲイという青族 とハーベイという傭兵隊長の2大 勢力が存在することがわかった。 スキさえあれば相手を失脚させよ うという勢力争いが街のあちこち で見受けられる。クミコによく似 た女性もどこかに存在するらしい。

クミコを連れ去った男は一体何 者なのか? そしてそれはなぜな のか? アドベンチャー要素の高 いRPGと言えるね。



インモードの上にウインドーが開く。こ





クしておくのはRPGの基本だよね。



ロールプレイング

■工画堂スタジオ

**■MSX2-2DD** 

■ビデオRAM128K

■メインRAM64K

■ 発売中

■価格7,800円「税別]

# DOME

核戦争後に人類の種を残すための施設"ドーム"。このド 一ム建造計画において広報を担当することになった林 は、どういう活動を展開するのか? 限りなくリアリ ティーを追求したノヴェルウェアシリーズの第一弾!!

# 人類の生き残り施設、 それが ドームだ!

#### そもそもドームとはつ

ゲームでありながら限りなく現 実の世界に近く、実際に起こりそ 一なことが題材になっている、こ の『ドーム』。確かにまわりを見て みれば、魔法を使うモンスターが ウヨウヨしているわけじゃないし、 秘密のドアに隠されたアイテムを 探し出して戦う必要なんかもまっ たくない。ゲームの中でそういう ほとんど夢の世界のヒーローを演 じてみるというのも楽しいけれど、 徹底的にリアリティーを重視して

しまうっていうのは画期的。

『ドーム』を一言で説明すれば、現 代版ノアの方舟。米ソ間の緊張が 高まりつつある今、いつ、それぞ れの保有する核兵器を使って全面 核戦争が勃発するとも限らない。 これは単なるゲームの設定ではな く現実にも考えられることだよね。 もしそんなことになったら、その 破壊力や放射能、核の冬によって 人類をはじめとするすべての生物 は死に絶えてしまう。そうなる前 に、人類の種を保存するための施 設を造ろうという計画が立てられ



た。その施設がドームなのだ。

ドームの建設にかかる莫大な費 用は、なんとすべて寄付で賄うと いう。そのためには多くの人にこ の計画を理解してもらわなければ ならない。プレイヤーはこの広報 活動の責任者、林となってドーム を完成させるための活動を進める のだ。このゲームでは、あらかじ め決められたストーリーをなぞる ように進んでいくのではなく、キ ミ次第でどんどんストーリーが変 わっていってしまう。ドームが完 成するかどうかはキミの腕次第!



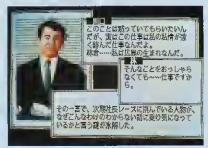
●人類の進歩を象徴するような高層ビル も核戦争後には何も残らない。こわーい。



# なにかありそな会議だぜ、これは

日本最大の広告代理店、広通のPRプロデュー サー、林。彼が主人公だ。林は広通の中でもPR にかけては第一人者。

ある都市の12月、翌年の3月に筑波科学博覧 会を控えている大忙しの広通では、その開幕日 の準備にかかりっきりの状態だった。

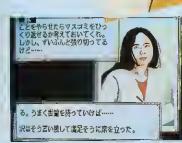


★広通の上司、川口専務。広島出身なので、特にご の計画には深い関心を持っている。なるほど。

そこに新しい仕事がひとつまいこんできた。 林は専務からじきじきに指名され、さっそく会 議を開くことになった。しかしその内容につい ては一切不明。

打ち合わせの相手は日本最大の建設会社、 日清建設。しかし広通には日清建設専属の 担当チームがある。そこを差し置いて打ち 合わせをするとなると、どうも普通の広告や PRの話ではないらしい。しかもこんな年の暮れ に……。打ち合わせのメンバーにも大物が多い。

緊張した空気の中で始まった打ち合わせは、 人類の生き残り施設、ドームの建設に関するも のであった。直径500メートル、地上高160メー トル、放射能を遮断するガラスに覆われたドー ム。核戦争後の放射能に汚染された世界の中で、 唯一生物が生き残れる場所である。人工的に作 られた自然環境の中に1,000人の人間が注むこと になる。世界中にある核兵器を廃絶するのが不



可能なら、将来のために人間が生き残れる施設 を、今造るべきだという考えなのだ。

しかし、それにかかる費用はすべて寄付で賄 わなければならない。ここがポイント! 林は この計画のPRを担当し、成功させなければなら ない。多くの人にこの計画を知らせ、理解して もらう。そしてドーム建設に必要な費用を集め るのだ。ヤリガイはありそうだけど、そう簡単 にものごとが運びそうにない。

#### 読む、そして考えるっ

自分で本当にゲームを進めるの は会議が終わってから。そこまで の長い会議や、専務の打ち明け話、 クリエイティブ局の沢からのアイ デアを聞いたりする場面は、ひた すら読むだけ。はっきり言って、 この"読む"という作業がかなりの は。さすがノヴェルウェアという だけあって小説を読む楽しさは十

そして、その小説に林として参 加しストーリーを自分で付け加え ていかなければならない。これが 大変なのだ。このドームは、全部 で6つの章から成り立っているけ

部分を占めるのだ、このゲームで 分に残されている。

★雑誌にこんな写真が載っていた らやっぱり目立つよねー。



林は、沢のアドバイスに従って政界や芸能界 の有名人を利用した宣伝活動をすることになっ た。普通のゲームでそこまで考えがまとまった ら、次のシーンではもう宣伝活動が実際に始ま ってたりするけれど、『ドーム』ではそこに至る

れど、自分の行動が正しくない場 合には、ドーム計画失敗というか たちで2章で終わっちゃうとか、 そういうこともある。

多分、このゲームをプレイする 人のほとんどがPRの仕方なんてわ からないんじゃないかな。途中で 難問にぶつかることもあるしね。 でも、考える"というコマンドを駆 使すれば、ああ、こういう順番で 物事を進めればいいんだなってこ とぐらいはわかるし、クリエイテ

THE

artificial faum

iactery

storehouse

Plant

●でも、スキ

ャンダラスな 内容の雑誌に

は気をつけな

くっちゃね。

/a

ィブ局の沢や、長谷川という部下 があれこれと助言してくれるので、 その中から学びながらゲームを進 めることができる。広通の資料室 も利用できるし、友人から情報を 得ることだってある。

気をつけなければいけないのは、 林の行動には時間制限があるとい うこと。私たちが日常生活してい るのとあまり変わらない速度で時 間は経過していく。絶対に無駄だ とわかっているコマンドまで念入

condominum

りに調べる余裕はないのだ。それ にはその場その場での適切な判断 力が必要となってくる。

なんにせよ、間違っても総当た り戦で解決できるようなカワイイ ものではない。自分次第でストー リーはいろんな方向に枝分かれし ていってしまう。途中で一歩間違 えると、ひたすら失敗への道を歩 むことになるのだ。





- ★巨大スクリーンを使ってなら、 効果も倍になるってもんだ。
- ●出た一。これがドームの全貌だ。 こんなのホントにできるのかな。

あらゆる作業をも自分でする。

DOME

condominum

たとえば、各界の有名人をピックアップし、 直接あるいは誰かを通して本人に依頼する。そ のほかにもテレビや新聞などのあらゆるメディ アへの対策やそれにかかる予算編成、それらを すべて自分で進めなければいけないわけだ。

500m

"電話"というコマンドは他の人物と会う約束 (アポイントメント)を取るときに使う。これは 日常では当たり前のことだけど、やっぱりゲー ムの中では省略されることのほうが多いよね。

## ■新聞で叩かれ始めたら ちょっとマズーい。

160m





でにはいろいろな問題に ぶつかることだろう。

で、無事に会ったとしても話すときには細心の 注意を払わなければならない。ビミョーな一言 が後でとんでもない事態を招いてしまうのだ。

結局、各界の有名人を集めてど一するのかと 言えば、なんとドームを型どった帽子をかぶっ てもらって各メディアに登場してもらうという 意表をついたもの。そのインパクトのある姿は 大反響を呼ぶことになるけれど、現実にもある ようにいい反響ばかりではない。

細部に渡って指示するあたりは、シミュレー ション的でもある。ヤリガイありの1本!

## アポをとらなきゃ会え





## 機能がいっぱいでもう大変ですぜ、お父さん。

機能を搭載した本格的ゴルフゲームの登場だ。自分 の腕をいろいろな角度からみがくことができるぞ。

#### リアルな仕上がりだ

ゴルフと野球は日本では最も人 気のあるスポーツだよね。それだ けにゴルフゲームと野球ゲームは 星の数ほど出ている。当然のこと ながら、よりリアルに、かつドラ マチックに遊べるよう工夫がほど こされ、改良が加えられていった。 そのなかでは、リアルさに重点を

おいて作られたものもあれば、逆 にエンターテイメント的な趣向に 力を入れているものもある。

この、『MEMBERSHIP GOLF』 (メンバーシップゴルフ)はどちら かと言うと前者のほうだろう。例 えばコースの起伏を再現していた り、ヘッドインパクトの瞬間をビ デオのように再生してみたり、ま た細かいところではスタンス、ボ



# MMRMSIIP GOIF Membership Golf Golf

スペースキーを押して下さい。

@1989 SONY CORP. / KLON

ジション、グリップの設定ができ るところなど、う~んなかなか細 かいところまで再現されてる。も ちろんキャディーさんが登場して アドバイスをしてくれるところな どのエンターテイメントの部分も しっかりおさえられている。さて さて、いったいどんなゴルフが楽 しめるのだろうか。

まずコースでプレイするまえに、 名前を登録しなければならない。 このとき自分の顔も登録されるの がミョーにうれしいのだ。何度も やりなおして自分の気にいった顔 を選ぶ。顔が決まったら、まずト レーニングに出かけるのだ。すぐ にも試合に出たい気持ちはわかる けど、ここはやっぱり基礎がため から。コースの下見とかスイング の練習など、やることはいっぱい あるからゆっくりと気長にやると

いいぞ。オススメはウェザーコン トロールだ。読んで字の如し、風 と天気をコントロールできるのだ。 ゴルフって天気に左右されること が多いから、こういう機能はあり がたくって涙が出ちゃうよね。ど うして今までなかったんだろうと 不思議に思うけど、ほんとにこの メンバーシップゴルフが初めてな んだよね。ああ、ありがたや、あ りがたや。これで雨にも風にも強 い、宮沢賢治のようなゴルファー になれるぞ。まちがいナシ。

堂々たる風格のゲームタイトルだね

トレーニングして自信がついた らいよいよ試合だ。ストローク、 マッチ、トーナメントなど、いろ いろ用意されているし、コースは 6つあるから(1コースは18ホー ルだから全部で108ホール!)より どりみどり、お好きなところから やってちょーだい。

■こんな風に地面の傾きが

リアルに表示される!

# リアルに設定された 数々のゲームシステム!!



ゴルフの基本となるスイングの情報が表示される。よく研究すること!



フに入ると草に埋もれちゃうからね。 左の写真を見てちょ一だい。なん

かいっぱいあって、わけがわからな いでしょ。いいですか、順番に説明 しますよ。①がスイングのパワーを 示す棒グラフだ。②には今立ってい る地面の傾斜が表示される。そして ⑤と④でボールをたたくタイミング を決定するのだ。⑤はボールだ。ラ 最後に回。これはわかるよね、ゴル フクラブの選択をするところだ。こ れだけあると、なかなか自分の思う ような球が打てないんですよ。だか らまずトレーニングモードで練習し て、ボールをまともに飛ばせるよう にしよう。練習あるのみだぞ。

# 全部合わせて108ホール!

メンバーシップゴルフでは1ホール 進むごとに、そのホールのようすを美 しいグラフィックで紹介してくれる。 森や池がわりと正確に描かれているか ら、これだけでも次のショットをどの 方向に打つか見当つけることができる。 おまけにキャディーさんが "ひばりが 鳴いていますね" なんてのんきにナレ ーションを入れてくれるから臨場感も パツグンだ。ここにそのグラフィック を6枚載せておいたから、ゆっくりと 堪能してくださいませ。











#### スタンス、グリップなどの 細かい設定もできる!

このメンバーシップゴルフには、 いままでのゴルフゲームにはない 新しいシステムが、意欲的に導入 されている。たとえば、先ほど述 べたウェザーコントロールや、ゴ ルフコースの傾斜を再現している ところなどがあげられるだろうが、 特に注目したいのがスタンス、グ リップ、ポジションなどの細かい 設定が可能なところだ。

スタンスとは、ボールを飛ばす 方向に対して体をひらくかどうか、 ということを意味する。野球で、体をひらくから打てないんだ、ってよくいうでしょ? あのことと球をコントロールしやすくなり、逆だとコントロールしにくくななもど、飛距離はでるんだ。それからポジション。これは打つ位置をボールの飛ぶ方向と平行に移動すること。前に動くとボールのたるのだ。グリップはわかるよね。ゴルフクラブのにぎりかただ。これらすべて、ゴルフって奥が深いんだな。

そのほか、注目したいところとしてグリーン上でのボールアクションがあげられるだろう。要するにカップのふちにボールが当たると、クルリンとまわってしまうのよ。これってくやしいけど、けっこう見てて楽しいのだ。一度クルリンを試してみてくださいな。

ところで、このメンバーシップ ゴルフには実在するゴルフコース が4つ入っているのだ。お父さん がたの中には、オレ行ったことが あるぞ、なんていえるコースがあ るかもしれませんよ。ちなみに1 つ2つ教えてあげましょう。田人 カントリークラブ。いかがです? え? ご存じない、じゃあこれは どうだ。サザンクロス・カントリ ークラブ。静岡県伊東市にあるそ うですが、おや? 行ったことが おありですか。いいですねぇ、今 度つれて行ってくださいよ。

そんなわけでこのゲーム、こういった変な楽しみかたも含めて、いろんな遊び方があるんですよ。くそ~っ、ゴルフって面白そう。たくさんの人が夢中になるのも無理ないかもしれないね。ああ、ボクもゴルフがしたいよう。お願いしますから、はやくメンバーシップゴルフを発売してくださいね。お願いしますったら。



- リニー
- ■MSX2+2DD
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■近日発売予定
- ■価格未定





ここは何番のクラブか……。迷 うことってよくあるよね。そんな 時はキャディーさんに相談しよう。 ここはアイアンでいきましょう、 なんて頼もしいことを言ってくれ るぞ。信じるものは救われる。

# 華麗なボールアクション

ゴルフではグリーン上でのパッティングがひとつの山場になる。 従ってゴルフゲームでもパットは 重要なものになっているのだ。芝 目やカップまわりをいかにリアル に再現するか。ボールがカップの ふちに当たるとどのような動きを するか。いろいろなゴルフゲーム を比べてみると、違いがよくわかっておもしろいぞ。



★ホントはクルリンとまわったのだ。

# 人造人間フランケンが大暴れ!

# モンノモントシスタ

このゲームの主役は天才科学者が造り上げた人造人間フラン ケン。実験の失敗により生み出された怪物、メカルドの野望 を打ち砕くため、怪物たちの本拠地へ乗り込むのだ!

#### 凶悪モンスターの誕生

18世紀、ドイツ郊外の森に、ヴ ィクトル・フランケンシュタイン という科学者が住んでいた。

ある嵐の夜、彼の永年の研究で ある死体蘇生がついに成功し、身 長2メートルもの人造人間フラン ケンが完成。しかしフランケンは おぞましい姿とは反対に、優秀な 頭脳と慈愛の心を持っていた。

そして、数ヵ月後、実験の失敗 により生み出された怪物、メカル ドが博士を殺害し、実験中のモン スターやロボットを支配してしま



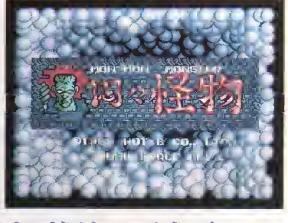
●主人公のフランケンは顔は怖いけど、 気はやさしくて力持ちなヤツだ。

ったのだ。メカルドは研究所や洞 窟を本拠地とし、街に住む人々を 食料にする計画を企てる。フラン ケンは殺された博士の復讐と、街 の人々を救うため、敵の本拠地へ と、乗り込んでいくのだった。

フランケンの武器は強力なパン チにイナズマ光線。また、アイテ ムを拾えば岩を投げたり、イナズ マがパワーアップしたりする。音 楽はFM-PAC対応で、ノリのよい BGMを聞かせてくれるぞ。



- る。しかし、ここまで来るのが大変だ。
- ➡キミは強敵メガルドを倒し、出口へたどり 着けるか!? 簡単にはクリアーできないソ!

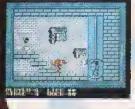


## 各ラウンドはとにかく広い





フウンド2は地底湖



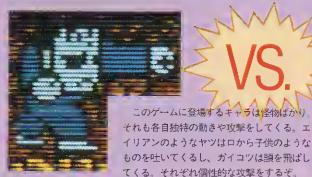




#### アクション ■ホット、ビィ

- ■MSX2+2DD
- ■ビデオRAM128K ■メインRAM64K
- ■4月中旬発売 ■6,800円[税別]

## 敵はバイオ・モンスター群





# ドット単位の横スクロール! ファンタジーゾーンII

#### オパオバの涙

セガマスターシステムで発売され、アーケードにも移植された オシャレなシューティングゲームがMSX2で登場だ。8つの惑 星に侵略軍の魔手が迫る。真の黒幕とはいったい何者なのか!?



#### とってもカラフル

英雄オパオパの活躍により、平 和が訪れたファンタジーゾーンに、 またもや侵略軍の攻撃が始まった。 前作『ファンタジーゾーン』のラス トに登場したオパオパの父はいっ たいどこに? そして、侵略軍を 陰から操っている黒幕とは誰なの か? ゲームのラストにすべての ナゾは明かされる!

ゲームは、タマゴ形戦闘機オパ オパを操って各ステージに設置さ れた基地を破壊していくのだ。全 部の基地を倒せばボスキャラとご 対面。これがなかなか手ごわく、

オパオパを苦しめてくれる。途中、 敵を倒してお金を貯め、強力な装 備を買うこともできる。このあた りは前作とほとんど同じだ。

Ⅱになって新しくなったのは、 各ステージが数ブロックに分けら れ、かなり広くなったこと。また、 オパオパはダメージ制になったの で、敵の攻撃を数回耐えてくれる ようになった。ショップで購入で きるパーツも体力アップやパリア など、新しい物が増えたのだ。気 になる横スクロールは、MSX2なが ら、ドット単位でなかなかなめら か。多彩なステージ構成や、個性 的なボスキャラがすごいぞ!



★敵キャラの勤きや攻撃はなかなかキビ シイ。お金を貯めて、武器を強化だ!



★後半になれば、強力な武器がガンガン でてくる。せっせとお金を貯めましょう。



●ショッフの場所は固定になったので、 いつでも買い物が楽しめるようになった。

#### シューティング ■ポニーキャニオン

- ■MSX2 · ROM
- ■ビデオRAM128K ■メインRAM64K
- ■5月21日発売予定
- ■6,800円「税別]

#### \*\*\*\*\*\*\*

### \*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*\*

#### STAGEL



●●最初は緑の惑星



★ 1 ステージ2は超惑星。

ダルマがボスなのだ。

STAGE3





すっごくカタい!

STAGE7





ヤクチャ難しい!

# 



STAGE4





の惑星だ。敵も強い!

#### STAGE6



4 16 1 -C 200 -

●●型の或足。難易

## 

●最後の敵の正体とは!? オバオバの父は今 回は敵ではないのた。真の黒幕を倒せ!



STAGE5



● ★ ステージ 4 とは対照的 に涼しげなのは水の惑星。

# 偶数月のお・た・の・し・みだよ!

# ディスクステーション

2ヵ月に1度発売されている『ディスクステーシ ョン』も、なんとこれで第4号。創刊以来、低価格 とぎっしり詰まったお得な内容で人気上々だ。オ リジナルゲームや先取りプレイで、あーいい気分。



#### 得する情報がいっぱい

すっかり人気が定着しつつある ディスクステーション、第4号も 充実した出来上がりとなっている。 なにしろ、1枚のディスクの中に雑 誌の感覚でいろいろな内容が疑縮 され、しかもおもしろい部分をう まく編集してあるから、それだけ でも魅力的だよね。これから発売 されるゲームの先取りプレイもで きるから、何を買おうか迷ってい る人の目安にもなる。それに、お まけでついているオリジナルゲー ムも、そのまま一本のゲームとし て売られてもおかしくないぐらい 出来のよいものなのだ。

さて、今回の内容をいくつか紹 介しよう。まず、先取りプレイの できるゲームの中で注目株なのが、 ナムコの『ワルキューレの冒険』』 だ。これは、先取りプレイといっ てもまだデモ画面とキャラクター

図鑑が紹介されるだけだが、期待 の大きいゲームだけに、一見の価 値は十分あるといえるぞ。

また、これはすでに発売されて いるので、まだプレイしていない 人のためのテストプレイという感 じなんだけど、ブロダーバンドジ ャパンのパズルゲーム『ディアブ 口』も5面まで収められている。

ほかにも、おなじみのサムシリ ーズやレトロゲームのコーナーも 健在。今回のレトロゲームは、ボ ーステックの『EGGY』だ。カセット テープでしか発売されていなかっ たゲームだから、今ディスクで再



★これはコンパイルの「魔導師ラルバ」。

#### 現されるってことはとても意味の あることなのだ。これからも、そ ういった古いゲームをどんどん取 りあげていってほしいな。お願い しますね、コンパイルさん。

アプリケーション

- ■コンパイル
- MSX2 2DĐ
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- 4月8日発売 ■価格1,980円 [税別]

# ほせムシリーズ!ほ

#### 仮面ハラダーサム

ゲームアーツのサムシリーズ、 まずは改造人間となったサムが、 悪の秘密結社チョッカーと戦う 『仮面ハラダーサム』。横スクロ ールのアクションゲームだ。チ ョッカーのしもべのたけしを倒 し、恐怖のメガロム男が出てき たら、いよいよへ一んしんっ。 \*上上下下左右左右BA"と押し て変身し、メガロム男を倒せ!

# サムシリーズのもうひとつは、

おさむちゃん潮干がり

サムを操作して潮干がりをする 『おさむちゃん潮干がり』。ライ バルのたけしが乗るサーフボー ドをよけながら、貝を掘り出し て取るのだ。なんと、太陽が沈 むまでこの繰り返し。寄せてく る波にさらわれたり、タイムが 0になるとゲームオーバーだ。 一見簡単そうだがかなり難しい。





●メガメガーっと現われたメガロム男。



★太陽が沈むまで貝を掘り続けるのだ



●ぼーっとしてると波にさらわれるぞ。

# ワルキューレの冒険I

ファミコン版で発売された『ワ ルキューレの冒険』の『が、MSX 版で登場するといううれしいニュ ース! "遥かなる時の扉"という サブタイトルがついたこの続編は 前作同様、主人公のかわいい女の 子ワルキューレを操って冒険して いくRPGだ。早くプレイしたい。



食かわいいっ。人気あるのもわかるね。



●結構セクシーな面があったりもする。

#### テレビドラマで登場したゲームなのだ!

4月号で紹介したテレビドラマのタイアップ ゲーム『スーパーコックス』が、ディスクステ ーションの初夏号で遊べることになった!



4月6日に全国放映された、木 曜ゴールデンドラマの中で題材に 使われていたゲームが、『スーパー コックス」。『真・魔王ゴルベリアス』 のパロディー版で、コンパイルか ら5月に発売されるということは、

こんにちは。 ここが キッチンランドの いりざち

くうは くるしいと おもいますが、

わたしは おしつかいの ジオといいます。

こでは召し使いとして登場するりす。

4月号で紹介したよね。じつはこ れ、5月8日に発売されるディス クステーションの初夏号に収めら れることになったのだ。

コックとなったケレシスが、料 理長の娘リーナとの結婚を許して



●お寿司やおにぎりが並ぶ、和食の国だ。

●出てくる敵は、 全部食べ物。お いしそうでしょ。

もらうため、料理大国キッチンラ ンドへ修業の旅に出る……という のが、ストーリーだ。修業の数は、 全部で5つ。それぞれに、きびしく てすさまじい修業内容が待ち受け ている。フライパンなどの武器で 敵を倒し、"DISH"という能力値を 増やしながら進み、最後にいる大 ボスを倒すと、その修業が終わる。

ディスクステーション初夏号に は、今までどおりほかのゲームや いろいろな情報も入る予定だが、



メインとなるのはこのスーパーコ ックス。1本のゲームにおまけが たくさんついている、と考えれば、 なんだか得した気分になれるのだ。

#### アプリケーション

- ■コンパイル
- ■MSX2+2DD
- ■ピデオRAM128K
- ■メインRAM64K ■ 5 月 8 日発売
- ■価格未定

札幌で見かけた、ホットな情報なのだ!

DISH

# SUPER大戦略情

去る3月21日、札幌のそうご電器YESで開催された "MSX SPRING TOUR '89" でうろうろしていると、マイクロキャ ビンのショウタイムのときに怪情報をキャッチしちゃったぞー!

全国6ヵ所をめぐりにめぐって しまった、T&Eソフト、コナミ、 ナムコ、そして松下電器産業、以 上4社が主催した \*MSX SPRING TOUR '89"、参加した人も多いんじ ゃないかな? きみは、行ったか



★あ、これは明らかにエティット画面.

ね? ああーそーなのー。

お、油を売っている場合じゃな い。そのイベントにはMマガも参 加させていただいたんだけど、そ こで、ニュースをつかんだぞ!

大好評のSUPER大戦略に、近々



★これて、ますますのめりこんじゃう!?

➡熱弁をふるう マイクロキャヒ ンの田中さん。

ディスク版が発売されるそうなの だ。聞くところによると、コンピ ュータ側の思考速度もかなりアッ プしているそうだし、ROM版では 実現できなかったマップエディタ も、このたびのディスク版では内 蔵されているらしいんだ。マップ エディタに付随して、各種ユーテ ィリティーもくっついてくる。

会場では、マイクロキャビンの 田中さんが、一生懸命その説明を していらっしゃいました。これは

とても楽しみ。詳しい情報は、次 号のMマガでご紹介できると思い ます。もうちょっと、待ってちょ うだいませ。



シミュレーション ■マイクロキャピン

- ■MSX2·2DD ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM64K
- ■発売日未定
- ■価格未定

#### 君はこの恐怖に耐えることができるか!?

# ブレイカ

つい最近までホラー映画がはやっていたよね。とうとうゲーム 界にまでホラーブームがやってきた! 近未来を舞台にしたこ のゲーム。はたして、どんな運命が君をまちうけるのかり



●ジッと見つめているひとみが恐ろし



●床に点々と続く血痕。壁には……。

死者に仮りの生命を与える悪魔 の薬 "ADAS(アダス)"。恐ろしいこ とに、この薬が開発されたため、物 語の中でしか語られなかったゾン ビが現実のものとなった。ゾンビ たちはマローバ研究所を巣窟にし ており、研究所内に調査にむかっ たものはひとりとしてもどってこ なかったのだ。そこでこの事態の 対策を講じるため、軍事参謀長官 である "ゾイゲル"が立ち上がった。 彼は最後の切り札として、BREAKER (ブレイカー)"と呼ばれる男、つま りキミに事件の解決を依頼してき



たのだ。研究所のどこかにある対 ADAS薬を探し出してくるのだ、

これが『ブレイカー』のオープニ ング・ストーリーだ。特殊任務を 与えられた孤独なヒーローなんて、 なにかを期待させるオープニング だね。いったい、どんな運命が待 ちうけているのだろう。

まず、しなければならないのが、 研究所内にいる仲間たちから情報 を集めること。そしてゾンビたち

olic instruction Publicaer 2.86 UB / ASCII COMPONATION 1989



をやっつけてレベルアップし数々 の謎を解き明かしていくのだ。た だし研究所は思ったより広いぞ。 気を引き締めて取り組もう!

#### ロールブレイング

- ■ジャスト
- ■MSX2・2DD
- ■ビデオRAM128K ■メインRAM64K
- ■発売中
- ■価格7、800円[税別]

# DOS2の開発環境が充実するのだ! MSX-DOS2 TOOLS/Eth

DOS2は買ったものの、プログラムを開発するためのツールがな なんて不満を持ってるキミに朗報。TOOLSをはじめとし て、S BUGやCが、DOS2対応になって発売されるのだ。

MSX PDT(プロフェッショナル・ ディベロップメント、ツール)シ リーズ。つまり、プログラムを作 成するための開発支援ソフト群と して好評の『MSX-DOS TOOLS』、 『MSX-S BUG』、『MSX-C』が、それ

●MSX-JE対応のスクリーンエディタだ。

ぞれDOS2対応となって間もなく発 売される。基本的な機能やコマン ドはこれまでと同じだけど、DOS 2で拡張された日本語処理や階層デ ィレクトリといった機能を、サポ ートしたというわけだね。



▲こちらはMSX-Cで開発したCのソース。

■S BUGでプロ グラムをダンプ してみたところ。

特に注目してほしいのが、ユー ザーから要望の強かった日本語対 応のスクリーンエディタ(TOOLS に内蔵)。インターレスモードで ありながら、快適なスクロール 速度を実現しているんだ。また、 Z80のマシン語プログラムを開発す るのに欠かせない"L80"や"M80"と いったツール(もちろん日本語対 応!)も充実しているぞ。

各ソフトの正式名称と価格は、 『MSX-DOS2 TOOLS (14,800円



円 [税別])』、『MSX-C ver.1.2 (19,800円 [税別])』、どれも近日 発売とのことなので、お楽しみに。

#### アプリケーション

- ■アスキー
- ■MSX2·1DD (要MSX-DOS2)
- ■ビデオRAM128K
- ■メインRAM128K
- ■折日発売予定
- ■価格14,800円[税別]

# 新作ソフト発売スケジュー

※この情報は3月14日現在のものです。

	4月発売のソフト
8日	●ディスクステーション4号 コンパイル
15日	MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,980円 ●三つ目がとおる ナツメ
21日	MSX、MSX2兼用/RDM/7、800円 ●ぎゅわんぷらあ自己中心派2 自称!強豪雀士編 ゲームアーツ
上旬	MSX2、MSX2+兼用/RDM/6,800円 ● 怨霊戦記 ソフトスタジオWING
	MSX2/2DD/9,800円 MSX2/2DD/9,800円 ・バチブロ伝説 HAL研究所
上旬	MSX2/RDM/5,800円
中旬	<ul><li>●幽霊君 システムサコム MSX2/RDM/6,800円</li></ul>
中旬	●MID-GARTS Dual-Side ウルフ・チーム MSX2+/2DD/12,800円
中旬	<ul><li>●シュヴァルツシルト 工画堂スタジオ MSX2/2DD/9,800円</li></ul>
中旬	● モンモン モンスター ホット・ビィ MSX2/RDM/6,800円
下旬	●魂斗羅 コナミ
下旬	MSX2/RDM/5,800円 ●雪の固・クルージュ ザイン・ソフト
下旬	MSX2/2DD/8,800円 ●GCALC HAL研究所
下旬	MSX2/2DD/14,800円 ●死体置場で夕食を 徳間コミュニケーションズ
下旬	MSX2/20D/9,800円 ● タウヒード チャンピオンソフト
1 -9	MSX2/20D/7,200円 ●首斬り館 BIT <sup>2</sup>
	MSX2/2DD/8,800PJ
	●マイト・アンド・マジック・ブック2 スタークラフト MSX2/2DD/9,800円
	●アンジェラス エニックス NGM 0 00 D 1/2 000 D
	MSX2/2DD/8,200円
E,	5月発売のソフト
18	
1日	5月発売のソフト  ●ディスクステーションスペシャル初夏号 コンパイル  MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,980円  ●ファンタジーゾーン II ポニーキャニオン
	5月発売のソフト  ●ディスクステーションスペンャル初夏号 コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,980円 ●ファンタジーゾーン I ポニーキャニオン MSX2/RDM/6,800円 ●田代まさしのプリンセスがいっぱい HAL研究所
21日	5月発売のソフト  ● ディスクステーションスペシャル初夏号 コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,980円  ● ファンタジーゾーン I ポニーキャニオン MSX2/RDM/6,880円  ● 田代まさしのプリンセスがいっぱい HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円(予価)  ● ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ
21日	5月発売のソフト  ● ディスクステーションスペシャル初夏号 コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,980円 ● ファンタジーゾーン I ポニーキャニオン MSX2/RDM/6,880円 ● 田代まさしのプリンセスがいっぱい HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円(予価) ● ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円(予価) ● MID-GARTS Side-A ウルフ・チーム
21日	5月発売のソフト  ●ディスクステーションスペンャル初夏号 コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,980円 ●ファンタジーゾーン ボニーキャニオン MSX2/RDM/6,800円 ●田代まさしのブリンセスがいっぱい HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円(予価) ●ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円(予価) ●MID-GARTS Side-A ウルフ・チーム MSX2/2DD/6,800円
21日	5月発売のソフト  ●ディスクステーションスペンャル初夏号 コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,980円 ●ファンタジーゾーン』 ポニーキャニオン MSX2/RDM/6,800円 ●田代まさしのプリンセスがいっぱい HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円(予価) ●ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円(予価) ●MID-GARTS Side-A ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円
21日	5月発売のソフト  ●ディスクステーションスペンャル初夏号 コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,980円 ●ファンタジーゾーン ボニーキャニオン MSX2/RDM/6,800円 ●田代まさしのブリンセスがいっぱい HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円(予価) ●ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円(予価) ●MID-GARTS Side-A ウルフ・チーム MSX2/2DD/6,800円
21日 下旬 下旬	5月発売のソフト  ●ディスクステーションスペンャル初夏号 コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,980円 ●ファンタジーゾーン I ボニーキャニオン MSX2/RDM/6,800円 ●田代まさしのプリンセスがいっぱい HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円(予価) ●ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円(予価) ●MID-GARTS Side-A ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●MID-GARTS Side-B ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●MID-GARTS Side-B ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円
21日 下旬 下旬	5月発売のソフト  ●ディスクステーションスペンャル初夏号 コンパイル MSX8、MSX2+兼用/2DD/4,980円 ●ファンタジーゾーン I ボニーキャニオン MSX2/RDM/6,800円 ●田代まさしのプリンセスがいっぱい HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円(予価) ●ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円(予価) ●MID-GARTS Side-A ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●MID-GARTS Side-B ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●MID-GARTS SIde-B ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円  ● MSX2/2DD/8,800円  「ディスクステーション 5号 コンパイル MSX2、MSX2+乗用/2DD/1,980円 ●ファンタジーII ボーステック MSX2/2DD/9,800円
21日 下旬 下旬 10日 15日	5月発売のソフト  ●ディスクステーションスペシャル初夏号 コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,980円 ●ファンタジーゾーン II ポニーキャニオン MSX2/RDM/6,800円 ●田代まさしのプリンセスがいっぱい HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円(予価) ●ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円(予価) ●MID-GARTS Side-A ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●MID-GARTS Side-B ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●MID-GARTS Side-B ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円  ● MSX2/2DD/8,800円  「ディスクステーション 5号 コンパイル MSX2、MSX2+乗用/2DD/1,980円 ● ファンタジー II ボーステック MSX2/2DD/9,800円 ● 摩駄天いかせ男 1 一麦子に逢いたいー ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
21日 下旬 下旬 10日 15日	5月発売のソフト  ●ディスクステーションスペンャル初夏号 コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,980円 ●ファンタジーゾーン I ポニーキャニオン MSX2/RDM/6,800円 ●田代まさしのプリンセスがいっぱい HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円(予価) ●ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円(予価) ●MID-GARTS Side-A ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●MID-GARTS Side-B ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●MID-GARTS Side-B ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円  ● アィスクステーション5号 コンパイル MSX2、MSX2+乗用/2DD/1,980円 ●ファンタジーII ボーステック MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円 ● 章駄天いかせ男 1 一麦子に違いたい ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円 ● 章駄天いかせ男 2 一人生の意味 - ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
21日 下旬 下旬 10日 15日	5月発売のソフト  ●ディスクステーションスペンャル初夏号 コンパイル MSX8、MSX2+兼用/2DD/4,980円 ●ファンタジーゾーン I ボニーキャニオン MSX2/RDM/6,800円 ●田代まさしのブリンセスがいっぱい HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円(予価) ●ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円(予価) ●MID-GARTS Side-A ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●MID-GARTS SIde-B ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●MID-GARTS SIde-B ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●列ネスクステーション 5号 コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,980円 ●ファンタジー II ボーステック MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円 ●章駄天いかせ男 1 一麦子に違いたいー ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円 ●章駄天いかせ男2一人生の意味ー ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円 ●章駄天いかせ男3一戦後編一 ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
21日 下旬 下旬 10日 15日	5月発売のソフト  ●ディスクステーションスペンャル初夏号 コンパイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/4,980円 ●ファンタジーゾーン I ポニーキャニオン MSX2/RDM/6,800円 ●田代まさしのプリンセスがいっぱい HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円(予価) ●ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円(予価) ●MID-GARTS Side-A ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●MID-GARTS Side-B ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●MID-GARTS SIde-B ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●列子スクステーション5号 コンパイル MSX2、MSX2+乗用/2DD/1,980円 ●ファンタジー II ボーステック MSX2、MSX2+乗用/2DD/1,980円 ●章駄天いかせ男1ー麦子に違いたいー ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円 ●章駄天いかせ男2ー人生の意味ー ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円 ●章駄天いかせ男3ー戦後編ー ファミリーソフト
21日 下旬 下旬 10日 15日 15日	
21日 下旬 下旬 10日 15日 15日	5月発売のソフト  ●ディスクステーションスペシャル初夏号 コンパイル MSX8、MSX2+兼用/2DD/4,980円 ●ファンタジーゾーン II ポニーキャニオン MSX2/RDM/6,800円 ●田代まさしのプリンセスがいっぱい HAL研究所 MSX2/2DD/6,800円(予価) ●ときめきセシル 徳間コミュニケーションズ MSX2/2DD/7,800円(予価) ●MID-GARTS SIde-A ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●MID-GARTS SIde-B ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●MID-GARTS SIde-B ウルフ・チーム MSX2/2DD/8,800円 ●列・アイスクステーション 5号 コンパイル MSX2、MSX2+乗用/2DD/1,980円 ●ファンタジー II ポーステック MSX2、MSX2+乗用/2DD/6,800円 ● 章駄天いかせ男 1 一麦子に逢いたいー ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円 ● 章駄天いかせ男 2 一人生の意味ー ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円 ● 章駄天いかせ男 3 一戦後編一 ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円 ● 章駄天いかサ男 3 一戦後編一 ファミリーソフト MSX2、MSX2+兼用/2DD/6,800円
21日 下旬 下旬 10日 15日 15日	
21日 下旬 下旬 10日 15日 15日 下旬	

●ワンダーボーイ・モンスターランド 日本デクスタ 上旬 MSX2/RDM/7,800円(予価) 8月発売のソフト 88 ●ディスクステーション6号 コンバイル MSX2、MSX2+兼用/2DD/1,980円 ●神の聖都 スタジオ・バンサー 上旬 MSX2、MSX2+兼用/2DD/価格未定 ●トワイライトゾーン II グレイト MSX2/2DD/7,800円(予価) 発売日末定のソフト 新入社員駆け出しシミュレーション辛いか甘いかしょっぱいか チャンピオンソフト MSX2/2DD/6,800円 ●実戦でよくできる死活と手筋 マイティ マイコン システム MSX2/2DD/7,800円 ●テラクレスタ 日本物産 MSX2/RDM/7,800円 西遊記(仮称) グレイト MSX2/2DD/価格未定 ●カオスエンジェルス アスキー MSX2/2DD/7,800円 ●センターコート ナムコ MSX2/2DD/価格未定 ●ベトナム1968 スキャップトラスト MSX2/メディア未定/7,800円 ●クレイジークライマー 日本物産 MSX2/RDM/6,800円(予価) ●パイレーツ マイクロプローズジャパン MSX2/2DD/価格未定 ●サイレントサービス マイクロプローズジャパン MSX2/2DD/価格未定 ● ガンシップ マイクロプローズジャパン MSX2/2DD/価格未定 ●新・白と黒の伝説 ソフトスタジオWING MSX2/2DD/7,800円 ● ZDIDS 2 ゼネバスの逆襲 東芝EMI MSX2/RDM/価格未定 ●エストランド物語(仮称) イーストキューブ MSX2/2DD/価格未定 ●信長の野望・戦国群雄伝 光栄 MSX2/メディア未定/価格未定 ●D.C.コネクション リバーヒルソフト MSX2/2DD/9,800円(予価) ●メンバーシップゴルフ ソニー MSX2/2DD/7,800円

## もうすぐ発売!

ソフトスタジオWINGの怪奇ア ドベンチャー『怨霊戦記』(写真 左)がいよいよ発売目前なのだ。 このゲーム、幽霊だの悪霊だの が出没し、ゾッとする場面の連 続。これから暖かくなることだ

穩重麻蛇 「「あらいらっしゃい! このとこうおみかぎりね おせいの? ナオミちゃん・〈? 今在はお休みよ おおいに! そんなことより大変な事が起ったのよ ご布じ!?」

●ゾクゾク、ワクワクしてちょうだい。

し、怖いもの見たさにお試しあ れ。さてこちらはロールプレイ ングケームの期待作、ボーステ ックの『ファンタジーⅡ』(写真 右)。このシリーズのなかでも最 高の出来とか。楽しみだね。



# SOFTWAREREVIEW



# 明かるいオカルトの世界へようこそ!?

## エグザイル

世界各地を冒険してみたい! そんなとき、このゲームをプレイしてみてください。 きっと、ハイになれますぜ、へへ。

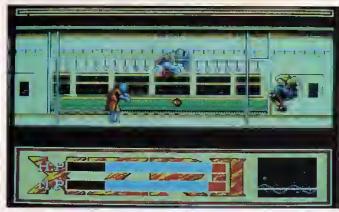
みなさん、こんにちはです。私 の名前はロンドン豊丸といいます。 ……あっ、また私のワープロに 誰かよけいなコト書いてるし。ま ったく、これだから編集部にいる と油断もすきもないんだよな一。

あ、ど一もお騒がせしてすいま せん。私、今月のレビュアーを務 めさせてもらう小林です。編集部 ではなぜか゛ロンドン″というヘン な名前で呼ばれていますが、いつ のまにか自分でもそう呼ばれるの に抵抗がなくなってしまいました。 でも、他の編集部の人も私のこと

をロンドンロンドンと呼ぶように なっているので、困っています。

豊丸だよーん。ぽよぽよ。

ああっ、また書かれているっ。 なんか最近、この私にまたヘンな 名前をつけようという不穏な動き があるみたいです。その名前は、 そのテの方面では有名な人らしい んですが、私はよくわかりません。 「やあ、ロンドン改め豊丸くん」 なんですか、その豊丸ってのは。 「おまえはこれから豊丸なの!」 あのね、これ以上変な名前つけ ないでください。もう。



●現代のマンハッタンでは、スケボー野郎やゾンビと、地下鉄で戦ってしまうのだった。

さっきから脱線ばっかりしてい るので、さっそく本題のレビュー にはいりましょう。今回取り上げ たのはアクションRPGの『エグザ イル II」。 "XZR"、と書いてエグザ イルと読むのがイキですよね。

このエグザイルの雰囲気を一言 で表わすならば、アヤしげな匂い がぶんぷんとしたミステリアスな ゲーム、と言ったところ。

とにかく、物語が中世ペルシャ のイスラム世界を舞台にしたとこ ろからしてアヤしい。だって、イ スラム教世界を舞台にしたRPGな んて今までありました? 中世ヨ ーロッパのファンタジーRPGが多 い昨今、この設定はいやでも目だ ちます。それにイスラムって、禁 断の聖域を思わせる、いかにもア ヤしい土地柄ではないですか。





私は恥ずかしいことに、 中盤戦になるまでマギッ クの存在をじつは知らなかった のでした。うう、これさえ早く知 っていれば私だってもっとスムー ズに進めたのかもしれないのに。 このマギックというのは日PGで いうところの魔法みたいなもの。 でもこれ、最初の頃はまったく使 えない。マギックを使うより、剣 で戦ったほうが効率がいいのです。 しかし、いったんレベルが上がっ ていくとすごいのなんの。とくに 全体魔法がオススメで、2段階以 上のパワーアップはスゴイ!後 半はマギック攻撃に決まりですね。

## くつくつく、一本、どうです?

ブラックマーケットや、アクション シーンで手に入れることのできるドラ ッグ。これがあるとないとじゃ全然違 う。体力が回復するヨポや、攻撃力と 防御力がアップするLSDやハシシなど、 その効き目はさまざま。ただ、効果も

抜群なんだけど、そのぶん副作用もで かい。なかでも自分の能力値が最高に なるジムソンウィードというドラッグ は、その薬の効果がきれると即死して しまう、とんでもないものなのです。



★ほら、ヤバそうなブツがここにはいっぱい。



## MSX SOFTWARE REVIEW

#### ギリシャ



こは今、パッカスの祭りの真っ最中 で、男も女も裸で踊っている。きゃー!

つまりこのゲーム、典型的なオ カルトだと思うのです。設定がま ずトンでいて、シリア砂漠からス タートしたはずなのに、ステージ が進むとインド、日本と舞台が目 まぐるしく変わる。最後には時代 を超えてマンハッタンや過去のシ リア砂漠に飛んでいく始末。

でも、これだけ舞台が変わって いくのにあまり違和感が感じられ ないのが不思議。この不思議なと ころがオカルトしているといった

#### 杰



◆白い雪が美しい ここは日本。全6ス テージの中で最もきれいなところですね。

ゆえんなのです。

不思議といったら登場キャラク ターもそう。相棒のユーグや真言 密教の仁寛、数学者のソクラテス など、いずれも実在した人物をア ヤしいキャラクターとして登場さ せています。だいたい主人公のサ ドラー自体、イスラム教異端派ア サシンの首領という設定で、正体 がはっきりとつかめない。

で、アサシンについては私もち ょっと興味のあったことなので、

ロンドンはチェックしています、ふふふ

## 店員さんにもお国がらが

いつもお世話になっているお反映されてるの 店、その店員ひとりひとりにも その国、その時代ならではの設 定がされていることに、気づき ましたか? 服装や顔立ちはも ちろん、日本ではブラックマー ケットが"薬味屋"になっていた り、武器屋が現代のニューヨー クで骨董品店に代わっていたり (サドラーの使う剣や盾は現代兵 器に比べれば、骨董品だもんね) と、なかなか芸が細かいのだ。





ギリシャ





日本

マンハッタン

資料をあさってみました。……ア サシンとは、イスラム正統派の要 人を抹殺するために結成された特 殊な一派のこと。麻薬のハシシを 常用し、恐怖を鈍らせて暗殺を遂 行する殺しの集団です。俗っぽく 言えば、シャブ漬けの、殺しをへ とも思わないプロの暗殺者たちな わけですな。この、どっちかとい うと悪者のイメージが強いアサシ ンたちが主人公、というのもオカ ルトっぽくていいんですよね。

でも、実際のプレイは、複雑な ことを考えなくても十分楽しめる んです。これはゲームのシステム がすぐれていることもあるでしょ う。ステージごとに謎が完結して いるうえに、RPGシーンでは人と 話をするだけで話がサクサク進む。 これぐらい気持ちよく展開してい ったほうがプレイヤーとしてはあ りがたいと思います。

中でも私が気に入ってるのが、 浮遊感覚あふれるアクションシー ン。剣での戦いが中心になるのも 雰囲気がでてるし、各ステージご とのボスの豊富さもすごい。ただ、 マップの中にはたまに意味もなく 広いものがある。それに、レベル アップの幅をもっと細かく設定し て欲しかった。ああ、あと、シナ リオで伝えたかったことがゲーム 上ではきちんと表現できていない んじゃないかな。それができれば オカルトっぽさがもっと全面に出 せたと思うんだけどなあ。

評/ロンドン小林 (わりとただのバカ)

# けっこう演出がきいてるんだよね



前作にくらべ、『エグザイル』」は 細かい演出に力をいれています。な んと、シナリオの要所要所ではかな らずキャラクターのアニメーション がはいっているんです。

たとえばステージ3のインド。こ こで、サドラーはラーマ王子の恋人、 ミレーユを助け出すといった場面が あるんだけど、倒れていたミレーユ が起き上がって、お礼をしてくれる

のです。アニメーション! と大き くうたうほどではないにしろ、こう いう細かい演出がプレイヤーをのめ り込ませる大事な要素だと思うんで す。ラストの回想シーンも泣けます。

#### 10段階評価

	ロンドン	曾良豆	牛&林
第一印象 ●	8	7	7
操作性●	8	7	8
グラフィック ●	8	6	9
シナリオ •	9	8	9
お買い得度●	9	7	8

# ゲームの基本は演出なのだあ~!

#### サイオブレード

嵐のようなアニメーションと"アイポイントカーソル" という新システムをひっさげて登場したアドベン チャーゲーム。さてその仕上がりはつ

最近、映画を観にいっています か? 私けっこう映画好きでよく 見に行ってたんですがね、近ごろ とんと行かなくなっちゃったんで すよ。つまんないでしょ? 映画。 どうしたんでしょうねぇ。そうい えば日本映画を復活させるにはど うしたらいいのか、っていう番組 をテレビでよくやってたなあ。み んな映画嫌いになったのかな。

でも、本当は映画はあまりかわ ってなくて、観客の映画に対する 見方が変わっちゃったのかもしれ ないな。だってそうでしょ? む かし面白かったゲームがいまはつ まんないっていうこと、よくある もんね。単に映画に飽きちゃった ってことなのかなあ……。

ところでパソコンゲームのアド ベンチャーってジャンルは、いま だ映画を目標としてるんだよね。 『ジーザス』とか『スナッチャー』と か、それからこの『サイオブレード』

なんかがそうだと思うんだけど、 どうなんでしょうね。このままい くと映画と同じ道を歩むことにな るんじゃないかな。 もちろんコン ピュータとフィルムというメデ ィアの違いもあるし、観客(ゲーム プレイヤーのことだよ)と作品と のかかわりあいかたが違うから、 いちがいにはいえないとは思うけ どね

さて、本題にはいって『サイオブ レード』のレビューを始めること にしましょうか。このソフトのひ とつのウリである、全編アニメー ション。これはすごい! ほんと に全部動くんだもん、アニメバタ ーンを書いた人の苦労をかんがえ るとツーンと気が遠くなるほどだ。 アニメ部分は完全にスムーズな動 きを再現しているとはいえないん だけど、魅せるところはちゃんと 魅せてくれるし、ツボはキチンと おさえていると思います。ゲーム



●この人たちカッコイイのに、わりと出番が少なかったよね。好きだったのになあ

のあちこちで、アニメーションを ここまで徹底していると、かえっ てすがすがしささえ感じられる。 たまには、こんなこだわりもいい んじゃないかと思います。

もうひとつ忘れちゃいけないの が"アイポイントカーソル"だ。こ いつがなかなかいいんですよ、マ ウスをスルスルッと動かして人 差し指でポチ。これだけで部屋の 中に入ったり、エレベーターを操 作したりできるってことはかなり の快感だった。特に一番最初のシ ーンで、キースがセプテミウス号 の中をうろうろする場面では、す

っかり主人公になりきってしまっ たのだ。壁のボタンを押すとエレ ベーターが上のほうからおりてき て、ドアがスルッと開く。中に入 って4Fを押すとランプが点滅し、 かなりのスピードで窓の外の風景 が流れてゆく。どう、いいでしょ? セプテミウス号の事故原因の究明 という、わりと真剣に取り組まな ければならない任務なのに思わず くつろいじゃって、こんな船がほ しい、なんてわがままなこと考え たりしたのだ。

冒頭でアドベンチャーゲームが 映画を目標としているって書いた

# されが オススメ アニメーションシーン

アニメーションは、少ないパタ 一ンを効率よく使えるか、またタ イミングとサウンドをうまくから めてゆけるかによって決まる。こ こに掲載したシーンはどれも条作 だ。とくとご覧くださいませ。



ド、こわべいジーンさんだ



★ほら! ほらっっ! この目 がいやなのよお~っ!



アーサーの服に穴が!



★スイッチを入れると、くるくるくる…….



っとギコチない動きだけど、キースとソフィアが走る!

## MSX SOFTWARE REVIEW

けど、この \*アイポイントカーソ ル"は、映画にはないもの、 つまり 作品とプレイヤーとのアクティブ な関係(うひょひょ)をめざしたも のといえるだろう。自分で話しか ける相手を選び、何を話すのかを 決める。どこに移動するか、何を 取るか、何に触れるか、これらす べてがプレイヤーにまかされてい るアドベンチャーゲームでは、い かに自由にふるまえるかが重要な カギになってくる。その点で、こ の "アイポイントカーソル" はとっ ても良いんじゃないかな。例のシ ューティング面もかなり臨場感が あって、研究所の警備員との撃ち 合いのシーンではドキドキしちゃ ったしね。

しかし! しかしだよ! なぜ か物足りない、なぜかひっかかる、 な一ぜか欲求不満になっちゃうの よ、これが。いったいど一してな のか、何がいただけないのか。

そ一なんです、演出なんです。 何がいただけないかって、あなた、 ゲームのテンポなんですよ。どこ にいってもアニメーションするも んだから、ディスクアクセスの時 間が長い長い。せっかく盛り上が っているのにロード待ちの時間が 長くて、ちょっとまだるっこしい のだ。アニメーションなんて必要

あっちこっちに動かして、ボタ ンをポン、ポンと押してみる。こ れだけで楽しい "アイポイントカ ーソル"だけど、どうして今までな かったんだろう。ちょっと考えれ ばすぐに思いつきそうなものなの にね。もう少しいろんな反応があ るとよかったんだけど、まあ、欲 張らずにこの "アイポイントカー ソル"を楽しんでちょうだい。

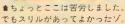
なところだけでいいんじゃないの かなあ。最後のとってもキンチョ 一する場面で、船内をあっちこっ ち行き来しなきゃいけないのに、 セプテミウス号のエアロックに入 ってドアを開け、キャサワリーの エアロックに行ってまたドアを開 けるなんて、やってられませんよ。 せっかくの気分がそがれてし まう。

もちろん、この程度なら許せる 範囲だと思う人もたくさんいるだ ろうけど、でもやっぱり、せっか くいいシステムと力のこもったビ ジュアルなんだから、もう少し演 出にも気を配ってほしかったなあ。











●映画「エイリアン」では、ドクター役の人 がアンドロイドだった。でも彼は違うのだ。

たとえば、最後のシーンでは直接 部屋にいけるようにするとかね。 これだけでずいぶんテンポが良く なると思うんです。やっぱりT&E さんなんだから、これくらい期待 してもバチあたりませんよね。

制作者に見てほしいところと、 あまり見てもらわなくてもいいと ころがあるように、観客(つまりプ レイヤー) にも見たいところと、あ んまり見たくないところがあるん です。そういう配慮ってアドベン チャーゲームでは特に重要なこと じゃないかな。テンポよく、観客 を飽きさせずにストーリーを展開 する。その点、映画は魅せること にかけては、何十年もの先輩。

やっぱり見習うべきなんでしょう か。どうも最近の映画のことを考 えると、ちょっと心配になってく るんだけど、まあ、ゲームと映画 は違うものだから余計な心配をす る必要はないかもね。

以上くどくどと書いてきたけど、 サイオブレードはなんだかんだい ってもパワフルな作品だ。それに 制作者のゲームに対するこだわり と熱意がひしひしと伝わってきて、 いい作品だと思ったのだ。実はで すね、正直なことをいうと、デキ がいいのでかえって文句をいいた くなった、そんなところなんです よ。しかし文句だからといって聞 き流してもらっても困るんですが ·····。とにかくついワンパターン になりがちなアドベンチャーゲー ムに、こういった新しい試みに取 り組んでくれたことだけでも十分 価値のある作品ですゾ。

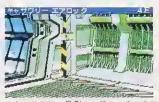
評/曾良豆(塩豆専門家)

# 多多。

アニメーションするのはいいん だけど、やっぱりねえ、もう少し パッパッと移動できないもんでし ょうか。特に最後の〇〇〇と対決 する場面で、セプテミウス号とキ ャサワリー号をウロウロするでし ょ? (え? しない? でもボク はわかんなかったから、ウロウロ しちゃったの!) あのエアロック を行ったり来たりするのが苦痛だ ったのよね。で、右端にマップが 出てたから、あそこにカーソル持 っていってボタン押すと行けるん じゃないかなあ~って思ったんだ けど、もちろんダメ。ちょっとシ クシクしてしまったのだ。



★これはセプテミウス号のエレベータ 一た。かなりのスピードで動くぞ。



★キャサワリー号側のエアロック。左に あるドアはずいぶん頑丈そうだね。



★セプテミウス号側のエアロックだ。 右の装置を操作するとドアが開く。



★この検問のおじさん、ちょっと動作 がのろいのよね。顔もヘンだしさ。

#### 10段階評価

101	XI III	1   11mm	
	ロンドン	會良豆	牛&林
第一印象 ●	7	8	7
操作性●	9	8	7
クラフィック	8	9	8
シナリオ •	7	7	8
お買得度 ●	7	8	7

# あふれんばかりの麻雀天国的遊技さ!

#### | 今夜も朝までパワフルまあじゃん2 |

麻雀ゲームは数々あれど、これほどジョイフルで エンターテイメント性に富んだものはなかった。 よし!では対談でレビューだあ。

砂車牛吉(以下牛) こんにちは。 フォーマット林(以下林) こんに ちは一。ぴろぴろ。

牛 おいおい、今月はただでさえ スペースがないというのに、そん なくだらないこといわないでくれ。 林 うん。じゃあ、さっそく本題 に入りましょう。

牛 今月はデービーソフトの『今 夜も朝までパワフルまあじゃん2』 を、編集部の麻雀野郎がレビュー いたしますのですざます。

林 そうなのココロ。

牛 ほんじゃ、真面目に話を進め ていこうかしら。林はさ一、麻雀 やり始めたのはいつごろから?

林 はい、MSXマガジンです。

牛 おい、電話なんか取るなよ。

林わかりました。始めたのは、 忘れもしない、小学校2年生の正 月です。家族麻雀でメンツが足り なかったので、なにげなくやって しまったのが運のツキでした。

牛 あっしも尋常小学校のときに やったのがきっかけ。両親が好き だったからスンナリなじみました ね、"あさすずめ"というやつに。

林 それからはもうドロドロ……。

牛同上。

林 じゃ、ゲームの話をしましょ う(力まかせ)。

牛 うへ一、強引! でも、強引 なのって好きだから、まぁいいや。 林 長いタイトルだけあって(?)、 中身もギッシリっていう印象だね。 牛 うん、これまでの麻雀ゲーム



★シーズンによって変わるタイトル画面。アラザシがかわいい!!

とはひと味違った演出がほどこさ れていて、楽しいんだわ、これが。 林 4本入ってお値段そのまま! 牛 そうそう、そんなカンジがす る。それぞれのゲームもしっかり しているしなあ。

林 うんうん、決して寄せ集めな んかじゃなくて、1本1本がどれ も十分に遊べる水準に達している と思うのですよ。ほんとに。

牛 ありがちな言葉だけど、エン ターテーメント性に富んでるよね。



●ますは自分の顔と名前を登録するのた。



★でたらめさがうれしい(?)ボケクイス。

# フォーマット

4つのモードはどれもよくでき ているんだけれど、どれが一番好 きなのか? といわれたら、ボク は迷わず"ノーマル麻雀"を選んで しまいます。

ほかの3つのモードがどれも華 やかで明かるい内容なのに、なん で"ノーマル"がいいのか? と不 思議に思う人も多いだろうが、ボ クがあえてこのモードを選んだの はなぜなのか。ホントは"エキサイ ト麻雀"のほうにしたかったけれど、 面と向かって書くとスケベだと思 われそうで恥ずかしいからなのか な? 違一う!! そいつは違うん だよシンディー。ちょっと大ゲサ に言えば、ノーマル麻雀に"麻雀 の神随"を感じ取ったからなのだ。 このモード、一見するとフッー

の麻雀ソフトと何ら変わりはない んだけれど、実際にプレイしてみ るとなにかが違う。そいつはなん だ? そう、これまでの麻雀ソフ トにはなかった臨場感がひしひし と伝わってくるんですよ。徹マン をしているときのあの緊張感と倦 怠感のあいだの微妙なバランスを、 このモードは見事に再現している ように思うんです。だまされたと 思って、一ぺんやってみてよね。



# お手軽プレイが魅力的っ

テーブルゲームの最高峰である 麻雀も、初心者にとっては複雑な ルールが悩みのタネなんだよね。 一度覚えてしまえばもう絶対に病 みつきになっちゃうんだけれど、 とっつきにくいところがあるのも 事実といえば事実。

そんなアナタのために、かどう

かは知らないが、この"ぽこ麻雀フ ェステバア"は、誰でもお手軽に楽 しめるように、3枚ずつ3つの組 をつくる絵合わせゲームっぽい内 容になっているのだ。メルヘンチ ックな"うっでい、ぽこ"のキャラ クターたちがお相手してくれるし、 こいつはおすすめできますよ。



●対戦の前のテモもキュートでいいなあ。



### MSX SOFTWARE REVIEW



●エキサイトまあじゃんの美女、うふふ

牛 麻雀ゲームってさ、よくウラ でインチキとかしてるヤツってあ るだろ。ただ単にツモのヒキの良 さだけで、雀士の強さを設定して るとか。そういうのってイヤだよ ねえ。つまんないわ、絶対。

林 でも、いくらインチキをやっ ていたとしても、それに不自然さ がなければかまわないと思うよ。 インチキしてるっていえば、この ソフトだって相当なものだけど、 それがちっとも流れに悪い影響を 与えていないので、ごく自然にプ レイできるんだよね。

牛 まぁ、そうかもしれない。現 在発売されてる麻雀ゲームなんて、 全部インチキしてるんだよ、多か れ少なかれ。このゲームはまだま だいいほうだ。プレイヤーがドド ーンと高いテをアガった直後とか には、いきなりすごいテでしばし ばアガるくらいだから。

林 それよりボクがこのソフトで



★ - の清一麻雀は大味ですけームナーナ!!

感心したのは、麻雀をじつにうま くコンピュータソフト化している ところなのだ。これまでの麻雀ソ フトって、どうしても人間相手に やっているときほどの盛り上がり がなかったけれど、『パワまー2』 は理屈抜きで、麻雀 を楽しむこと ができるのだ。

牛 とくにノーマル麻雀は、まる でじっさいに徹マンしてるみたい だし。相手の表示の仕方もソレッ ぼくてモダンだなや。なんだかん だいって、よくできてるなー、っ ていうのが私の素直な感想でい。

林 同感だよーん。

牛いきなりナンパになるなよー。 そんなこというと、あっしもナン バになっちゃうからーん。

林 そいつはとってもいいコトな のよよよよよん。

牛 よく「勝つぞ勝つぞ」ってこと しか頭になくて、麻雀というゲー ムを楽しんでいない人とかいるで

#### 砂山 生吉の

あっしはなんといっても "さす らいまあじゃん"がグーです。世界 各国の強豪雀士を相手にゲームは 展開するんですけど、まるで麻雀 漫画の主人公になったような気分 がするのだ。相手に読まれないよ うに役を作り、「すいません、アガッ ってます」な一んてカンジで牌を 倒すといったムード(あくまでも ムードですけど)。たまりませーん。 あと、対戦相手のいる場所への 移動時にする、すごろくのような ゲームも見逃せません。役指定麻 雀や役満麻雀、ボケクイズなど、 緊迫した戦い前の小休止的な役割 を持っているのです。

で、つい先日徹夜でプレイした んですわ、このさすらいまあじゃ んっていうのを。いやあ、まいり

ました。しらないうちに午前3時 ですよ。あっしみたいな年寄りで も思わず徹夜してしまうほどゴー ジャスでシャンでエレガント、そ れでいてナーバスかつクリスピー な仕上がり(←知ってるヨコモジ を全部さらけ出す牛吉)。若いころ を思い出して、ハッスルしました わ。こういう感覚を味わえた麻雀 ゲームって、なかったから、とっ てもうれしかったです。感涙士



★イベント盛りだくさんでアキないの

げしょ? それって馬鹿げてみえ るのよ、あっしの目には。そんな に固執して麻雀してもツモはよく なんないし、テだってよくならな いよ。これは63年生きてきたあっ しの経験による意見さ。

林 あるある。そういうヤツがひ とりでもいると、場の雰囲気もだ んだん険悪になってくるしね。

牛 麻雀も柔軟な観察力と判断力



★さすらいまあじゃんのボス。強い…

が必要よの。目を血走らせんばか りにりキんで游んでも面白くない もの。それじゃあ、行くか?(と、 林のほうを見ながら、おもむろに 牌をつまむしぐさをする)

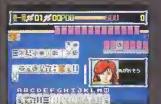
林終電までですよー、おやじ。 データ:デービーソフト、MSX2、 2DD、7,800円「税別」

評/砂恵牛吉(年寄りライター) フォーマット林(雀ゴロ)

#### そもそむ人間とは、エッチな 動物であると、思うのですも ちろん老若男女诵じてですよ とくに女性の裸体への関心には すさまじいものがありまする。

あの、シークレットかつミステ

リアスな、洗練されたフォルム



●目的のある人間って、強い人だわ

には、なんともいえない魅力が 隠されているのではないでしょ うか そうでしょ? やっぱり ここで紹介した \*エキサイト

まあじゃん"はまさしく、万人の そんな欲求を満たしてくれるの です。まあ、ありがちな、脱ぎ麻 雀"といえばそれまでですけど、 パワフルづもなどのスパイス的 小技が利いてるのですよ。もち ろんゲーム自体のデキも良好で、 展開も小気味よいので、ボリュ - ミーでダンサブルな麻雀を満 喫できるのです。



#### 10段階評価

ロンドン 曾良豆 牛&林 8 8 8 第一印象 8 操作性● 8 クラフィック シナリオ お買い得度 ●



3月3日ひな祭りの日に、MSXマガジン、ログイン、ファミコン通信3誌合同のBHS大賞授賞式が行なわれました。会場はアスキーのご近所、青学会館。当日は各賞を受賞したソフトメーカーのかたがたがずらっと勢ぞろいしてなかなかの盛況ぶり。

メーカーのみなさん、お忙しいところほんとうにありがとうございました。おかげ様で、授賞式をとどこおりなく終えることができました。豪華(?)な料理あり、クイズあり、ビンゴあり、と盛りだくさんなその全容をお伝えしちゃいます!

終始なごやかな雰囲気のもと、このBHS大賞授賞式は行なわれました(と書いておきます)。会場となった青学会館は、キリスト教式の結婚式場としてつとに有名(ちなみにM文がの小島編集長もその昔、ここで結婚式を挙げたそうだ)。

ふだんはよれよれのシャツとジーパンで出社する編集部の面々も、この日ばかりはブレザーやスーツでビンツ(?)ときめてこの式にのぞみました。なかには前の日にあわてて買いてろえた人も……。

で、式のほうはアスキーの塚本 副社長の挨拶で始まり、それから 各賞の発表、表彰へと進んでいき



ました。BHS大賞 1 位から 5 位を 受賞したメーカーの代表のかたに は、小島編集長が賞状や楯を直接 手渡し。表彰されたメーカーのみ なさんは壇上でちょっぴり照れく さそうでしたよ。

もちろん数々のアトラクション もめじろ押し。ウルトラクイズも



どきの〇×クイズと、ビンゴゲームでは、賞品欲しさからか皆さん我を忘れて熱中してたみたいですね。でも、"ビンゴ"になった瞬間の

田中パンチ、彼は替え歌を唄ったのだ、



# CT. **ACTION GAME**

アクションゲーム

世界最大の自動車スプリントレース フォー ミュラ・ワン (F1) グランプリをリアルに 再現した、レーシングゲーム。F1マシンの セッティングから、予選、決勝と、全16のイ ンターナショナルサーキットで戦う。300km/ hのスピードの世界を君のパソコンで体感し てください。





MSX 2 / MSX 2+ 3.5"2DD·2枚組¥7.800

ツール



MSX2用で、T&Eソフトが現在もソフト ウェア開発に使用しているグラフィックツー ル。グラフィックエディター、パターンエデ ィター、スプライトエディターの3種類。自 分が作ったキャラクターを自由に動かせるア ニメイト機能付き。

MSX 2/MSX 2+ 3.5"2DD ¥6,800



KEX is a trademark of ASCII corp.

# サイオブレード・スーパーレイドック・レイドック2

①サイオブレート組曲(アレンジ・ヴァージョン) ②サイオブレードオリジナルサウンド全16曲 ③スーパーレイドックオリジナルサウンド全16曲 ④レイドック2オリジナルサウンド全14曲 ⑤レイドック2組曲(アレンジ・ヴァージョン) ⑥あーぱーみゃあどっくオリジナルサウンド全4曲



● カセット ¥2,400 (X24X-3502) CD ¥2,800 (H28X-10002)

★価格は税抜き価格です。

ポリスターより全国の

シューティングゲーム



MSX2パソコンの発売と同時にリリースされた、ムー ビースペースシューティングゲーム「レイドック」。1ド ット滑らかスクロールと幸麗なグラフィックスが衝撃を 与えました。発売当時、レイドックをプレイしたいため にMSX2を買った方が数多くいたとのことです。つづ いてMZ-2500、FM77AVに移植され、MSX1 (現 在発売中止)、X1で「スーパーレイドック」という名 で、ハードの限界に挑戦。そして、新たなマシンMSX 2+専用「レイドック2」では、レイドックのシューテ ィングシステムを継承しながら、1ドット横スクロール ステージの創設、アニメーション画像処理の充実、操作 性の向上などをもくろみ、シューティングの究極の姿を 目指しました。

■レイドック MSX 2/ MSX 2+ 3.5"1DD ¥6,800 ■レイドック・2 MSX 2+ 専用 3.5°2DD·2枚組¥6,800



T&E SOFTテレフォンサービス

052-776-8500

■連携販売二希望の方は現金書家で料金と商品名、個特名と電話量等を明記の上、当社院お送りくたさい、連連を望の方は300円の5つ2。 ■マガシンNo 2011年間の方は、送料として明年200円分を向封の 損求券をお送りくたさい、「単一で明末はお貼りします。 ■ 89年カタログご希望の方は、送料として明年200円分を向封の上、カタログ議求券をお送りくたさい、(重量での11年にお貼りします)

製造・販売 株式会社ティーアンドイーソフト 〒465 名古屋市名東区豊が丘1810番地 PHONE: 052-773-7770

当社はフフトルンタルに対する許可は一切しておりませんのでし注象くたさい

#### FUN FACTORY

評 発 売 中 !

23.5"2DDディスケット RAM64K以上

M128K以上 ¥7,800

88版も4月下旬発売! ファンプロジェクト









# ざ寒夢から醒めてはいない

原発ハイジャック!同時多発テロ!突然のパニッ クに見舞われる新造都市サン・ドラド。だが、そ れは惨劇への序曲でしかなかった!! ふたたび甦え る"黄泉路"の恐怖――そして、その影に立つ謎 の男……。人々は戦慄し、街は暗黒と化す。摩天楼 を血に染めて、今、最後の戦いが始まった!!。

ビル、公園、地下道、船と大都会に展開する広大なマップ。 8方向スクロールで縦横無尽に駆けめぐる主人公ライラ。 行く手を阻む想像を超えたクリ -チャー群。 血みどろに色彩られた謎。 マップは、キャラクター、広さ共に前作の5倍以上。 ストーリーもさらに深さを増し、戦闘もはるかにダ イナミックになったシリーズ最新最強のアクション・アドベンチャー「死霊戦線2」は、巨大化を遂げここに再臨する。

#### 推論型人工知能搭載



人工知能搭載によりプレイヤーの個性をそのまま再現。誰にでもそ れぞれの打ち方の癖があります。三色同順の好きな奴とかすぐ役マンに走る奴とか…。それらの癖 をデータとして登録し、それを再現することにより生きた人間との対局が疑似体験できます。<<p>● 見 やすい4人囲み方式を採用。▶そのほか機能満載。オブション機能として \* 半荘獲得得点ペスト/ワースト1B、役滿記録(20回分)、個人記録一覧表。サウンド機能のON、 OFF。\*オーブン・モード、リアル・タイム・モード機能。初期登録データは性格別に5人分用 意。ディスク内には30人までの成績及びデータの記録ができます。成績表示は累計得点順に1位か ら30位まで表示。同時に勝敗数及び勝率の表示も行います。

#### 好評発売中

MSX 2

¥7,800



影 **ഗ** 

I٦



日本から遠く離れた国に釣りの奥義を極めた老人「釣り仙人」がいた。その仙人は、自 然ではありえないような釣り場を作り諸国の釣り自慢の挑戦を受けていたが、未だ誰一 人としてこれに勝ったものはいないという。それを聞いた我らが「三平」が、いま仙人 に挑む!

完璧ともいえる魚の動きに楽しいゲーム性を加味した全く新しいフィッシング・ゲー

4月上旬発売

MSX 2対応2メガロム ¥8,200







当社の商品をお近くのパソコンショップでお買い求めになれない場合、商品名、幾種名、住所、氏名、電話

スタップ大事番号を明記のうえ、下記住所まで現金書館にてお申し込み下さい。(送料無料)
〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ピクター音楽産業様 (通信販売祭) TEL, D3-423-7901 古間まで
TEL. O3 (423) 7901 古間まで

スタッフ大募集!

# THE KNIGHT OF IRON NSX2版

#### 1 SCENARIO "新兵器"

「あれは反乱軍のA.D. (ARMED DEVICE) か? 違う、でかいぞく 奇襲だ、配置につけ」あわてて A.D.に乗り込む兵士達のそばで、敵弾炸裂……。

# 2 "突破"

敵の新兵器F.A.T.の出現で、我が方は撤退を余 儀なくされた。弧立したクラウス中隊を支援すべく、 本体は敵包囲網を突破せよの指令を送る。



# 3 SCENARIO "拠点防衛"

A.D.による空挺降下作戦開始。 シューターのハッチが軽い機械音とともに開き始める。カーゴ室には 眼下の大地の光が広がってゆく。

# 4 "幻の市街戦"

我が第34戦隊は連勝を重ねていた。ひょっとして大 尉以上の昇進をのぞめるのでは…。しかしそんな うわずった気持ちが、悲劇を生んでしまうとは…。





- ●8章のシナリオをこなしなから歴史を作り上げる\*トータルキャンペーンシステム″導入。
- ●勝つことが必ずしもゲームを進行させる鍵と はならない意外性にあふれた展開。
- ●6方向スクロールヘクスマップを採用。広がり のある世界が、迫力の臨場感を演出。

開発:NCS

★MSX2版(3.5"2DD) ¥6,000









画面写真はPC-8801版

# 5 "拠点攻擊"

ミスにより犠牲をだしてしまった私は少尉へと降格。 しかし勝利の女神はまたも私に微笑んでくれたの だった。「ハンス二尉、前方に敵の中継基地だく」

# 6 SCENARIO

ついに我が方にも、頼れる新A.D.が配属されること になった。そしてその緒戦は思いがけない場面でく りひろげられる事になる。

# SCENARIO

戦いは時に、思いもよらぬ奇策を考えつかせる。囮 による敵部隊揺乱作戦は、部隊内に波紋を呼んだ。



# 8 "総力戦"

敵主力部隊との正面衝突の日がやってきた。フィ フティフィフティの勝負の行方が、この国の未来を 決めるのだ。

# 壮大。全8章の世界。

いつはてるともなくバッカス半島をおおう独立戦争の戦火。終結の日は、アナタの知力と指導力にかかっている。 新兵器を駆使して、熱い戦いを勝利へ導こう/

4月末 ソフトベンダー TAKERUより登場/



#### 絶營発売中

行方不明の兄を捜すため故郷を後にするが、行 相手はならず者ばかりだ。数々の武

●MSX2·3.5°2DD ◆TAKERU価格¥4,900

©コスモスコンピュータ

●MSX2·¥2.600

「ワブルまーじゃん2用の

#### サイオフレード・名古屋弁ヴァージョン

サメッセージを総て名古屋弁に変更し、地上シーン1を 実際にプレイ可能です。

#### ハイドライド3・データメーカー

●S-RAMの内容を簡単に書き換えられるソフト。これ によって、君の希望通りのキャラが簡単に作成でき、 マップ上の位置も自由に設定できる!!

#### ディーヴァ2"アスラの復活" (ディーヴァストーリー8)

連載読みもの。アニメーションとグラフィック、そし てBGMもバックに入っていて、臨場感溢れるものに なってます!



#### ハイドライド3・海底マップ大公開(PC98SV版マップをコンバート)

●PC98版スペシャルヴァージョンにて、新たに設けられ れた海底マップを、MSX2の画面上で再現してしまう のだ!



#### まで見せます。レイドック2・アニメシーン(MSX2でもDK)

NO1に収録した以降のアニメシーンを、エンディン グまで公開/

#### スプライトエディター

●ビクセル3のスプライトエディター。

#### スプライトウォーカー

●君がスプライトエディターによって制作しだキャラを、

X2/MSX2+·2DD(2枚組)¥2,600

●発売元:ブラザー工業タケル事務局

簡単に動かせるソフトです。

#### 超極新作情報"アンデッドライン"

● 夏発売予定のT&Eの新作MSX2ソフトを初公開/

#### 実録・ソフトウェアハウス

T&Eソフトの一日を、デジタイズ画面と共に、まじ めに紹介してまーす。

#### 不可思議回路(読者の広場)

いわゆる読者の広場で一す!!編集後記もありまーす。

# ソフトベンター 元

トーヨーカドー 3F ホハンズ町田店 BIF

通信販売ご希望の方は下記のTAKERU事 務局までお問い合せください。

#### ブラザー工業株式会社

〒467 名古屋市端穂区堀田通9-38 TAKERU事務局(052)824-2493 東京営業所(03)274-6916 大阪営業所(06)252-4234

作物です。著作権の許可なくコピー あるいはレンタル等の行為は、法律 で禁じられています。







- ■さらにタコ度アップのシリーズ第2弾/ さてそのキャラクタは?
  - ・勝ち過ぎの金蔵 ・全自動の狼 ・ブラックザンク ・クララ
  - ・カリフォルニアレディー ・ソニー君 ・かおりちゃん ・森田健作
  - バッドハンド ・献血のお由紀 ・ヤーメネータ ・ハルタン星人
  - ・哭きのカバ ・E.T. ・片ちん大王 ・ババプロ の16人.
- ■吸盤が見え隠れするタコ度判定(雀力測定機能), 初心者向け指導モード,オープンモード,オートモード。
- ■ジョイスティックまたは、ジョイパッドだけで操作できます。
- FMPACを使用するとコミカルな効果音、オリジナルBGM、 さらにロン、チーなどの音声合成出力がお楽しみいただけます。
- ■「ぎゅわんぶらあ自己中心派」、「自称/強豪雀士編」を併用すると、 タコ討伐戦、28人の勝ち抜き戦の2つのイベントが楽しめます。

――お知らせ―

長い間, 品切れとなっておりましたMSX/MSX2版「ぎゅわんぶらあ自己中心派」が4月21日(金)に 少数限定販売されることになりました。 最後のチャンスですのでおみのがしなく ツ





Copyright ©片山まさゆき/講談社・ヤングマガシン Copyright © 1987, 1988, 1989 GAME ARTS/YELLOW HORK

※MSXマークはアスキーの商標です、



表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です、レンタルや無断コピーを行なうと、 著作権法により厳しく処罰されます、当社はソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんのでご注意ください。





眠らない街、ラスベガス。ここで、ルー

レットやブラックジャック、スロットマ シーンにキノと、4つのゲームを渡り歩 きつつ、さまざまなドラマを経験するこ とができる。アメリカンドリームに取り つかれたギャンブラーのように、ぜひと もタキシード<mark>を着てプレイを。</mark>

ゲーム画面写真はファミコン用です。

運か、腕か。クギを調べ、人のウワサ話に耳を立 てて、いざ、勝負台を決定。リアルなサウンドと

グラフィックが、まんまフィーバー 気分。1発の明暗が、もう、こた えられないッ。開店前に行列する なんて、やってられないネ。



## 株式会社 ||||||||||||研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-6 OS'85ビル5F 春03-252-6344桁 © 1989 CBS / SONY GROUP INC. ※MSXはアスキーの商標です。 (価格には消費税は含まれておりません。)



#### セイクリッド・ファンタジー・シリーズ

捏造された真実を見てはならない。世界の総でを形成したのは何者の意匠によるのか。 時代の流れは、神の意志の集成であるのか。神々こそ偉大であれ。 しかし、人の力をこそ信じたい。そして、この世界に神があることを知れ。 人と世界に依るべき真の姿が見えるか。壮大なる叙事詩。新たなる時代の呼びを聞け。

## Hope Springs Eternal With My Dear Friends…



MSX2+専用版・・・4月下旬堂々発売// ミッド・ガルソ DUAL-SIDE(MSX2+専用版3.5'2DD 6枚組)¥12800

MSX2+の機能をフルに生かしたスムーズ・スクロール 高速アクセス・ディスク・システム 高細精度のグラフィック・モード使用 オール漢字表示システム

FM-PAC完全対応によるパワフルなミュージック MSXバージョン専用にシューティング性を強化





※画面写真は開発中のものです。

#### ゲーマーズ・ホット・アクセス TEL03(5273)4795

- ※通信販売ご希望の方は、商品名、機模名、住所、氏名、電話番号を明記の上、現金書留にてお申込ください。(送料無料)
- ※当社は当社が著作権を有する本ソフトウェアのレンタル行為、及び複製行為について、これを 一切許可しておりません。もし違反した場合は懲役または罰金が課せられます。







## ●各社続々参入予定

#### **GUEST**

- ●ナムコ/ワルキューレの冒険
- ●ブローダーバンド/ディアブロ
- ●ナツメ/三つ目がとおる
- ●ボーステック/EGGY
- ソニー/MSXVOICE(アカシロゲーム)

#### REGULAR

- ●コンパイル/スーパーコックス・デモ他
- ゲームアーツ/サムシリーズ・ぎゃあんぶらあ自己中心派2
- アスキー/MSX・マガジン
- 徳間インターメディア/MSX・FAN 株式会社コンプピイプレ 〒732 広島市南区大須賀町17-5 シャンボール広交210

#### バックナンバーのお知らせ

DS #0 980円 DS#SP 3.980円

DS #1 1980円

1.980円 DS #2

※TAKERUでも買えます DS #3 1,980円

# Disc ディスクステーション 初夏号

MSX 2 MSX 2+ 200 WASK ALONG MSX ALONG MSX

初

5月1日発売

↑ 1枚目/スーパーコックス2枚目/首切り館のデモ・BIT<sup>2</sup>3枚目/読者投稿ゲーム4枚目/アートギャラリー大きな絵特集

グルメ・アクション・RPG

# スーパーコックス

おまけ・読者投稿第2弾

4月6日、夜9時放映のテレビドラマ「花よめの母VS花むこの母」を

君は見たか?

管井きんさんと草笛光子さんがゲーム「スーパーコックス」でバトルするとゆードラマ。見のがした人は泣きなさい。







画面は開発中のものです。

基本はたしかにアクション・ロール・プレイング・ ゲームだけど、味つけが全く違う。

菅井きん絶賛!!

※広告に表示価格には、消費税は含まれておりません。





# 近日発売 (VRAM128K以上)

3・5インチ2DD 他にユーザーディスク1枚要 ■MS-22■¥6,800













▼メイン画面での臨場感あふれる3D表示・現実のプレーを忠実にシミュレート・試合の種類はマッチプレー、ストロークプレー、スキンズマッチ、 ツームストーンと多彩。マッチブレー、ストロークプレーともに数種類のコースを用意。またスキンズマッチ、ツームストーンは同種のソフトでは初めて設定 ■トーナメントは芸能人大会、国内プロ大会、世界プロ大会の3トーナメント制。プレイヤーがどんどん成長してゆくRPGの手法を導入

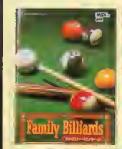
好

評

発

売

中



名ハスラーと呼ばれたい! 本格的プールゲームがMSX2で登場/

MSX 2 ROM (VRAMI28K以上)





勝てば実力。負ければベンキョ これであなたも名人だ

MSX 2 FIOM 写家 メガロム仕様 VRAMINKUL

MSX はアスキーの商標です。



氏名。電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい(送料無料)。 販売 〒160 東京都新宿区新宿\*・16-10コスモス御苑がAF 株パック・イン・ビデオ PCソフト部



2メガROMカセット対応(1にも対応しています)

ナツメでは発売のご案内や攻略法、 それにタイムリープレゼントをお電 話でお知らせしていますョー/

03-207-7500 0720-68-2308

## 価格7,800円

※通信販売ご希望の方は下記住所へ 商品名をご記入のうえ現金書留でお 申し込み下さい。

©1974手塚プロダクション

It's TECHNOSTASY, SINCE 1987

#### ナツメ(株)

〒162 新宿区喜久井町39 萩ビル ☎03-232-5251



りたい

# 加らないことを、 しくれなかった。

に、体験したいと、思う。21世紀の僕の部屋で、時代が動く。わからなかったことが見えて たい、と思う。誰がいて、何が起こったのか、まるで自分がそこにいたかのように、リアル 与えられた歴史の中で、僕たちは遊べない。自由にのびのびと、いろんな時代を歩き回り くる。肌で感じる。知ってみると、けっこう歴史も面白い。



お求めは、全国パソコンショップ・デバートで。お近くにお取扱店が無い場合は、住所・氏名・電話番号・商品名と機種名をお書きの上、当社宛に現金書留にてお申し込み下さい。 尚、書籍は取り扱っておりません。お近くの書店にご注文下さい。

当社は、当社が著作権を有する本ソフトウェアの複製行為、及び賃貸(レンタル)について、これを一切許可しておりません。 MSXマークはアスキーの商標です。



| 戦国の乱世を鎮めよ! すでに古典、そして頂点。 「信長」をプレイせずして シミュレーションを語るなかれ!

#### 信長の野望・全国版



MSX 2 3.5"2DD 8,800円/4メガROM 9,800円 MSX 2メガROM 9,800円 ファミコン版 9,800円

知力の極限に挑む、君主、武将、軍師の膨大なデータ。 小説よりリアルと、名作の誉れ高い中国統一ゲーム。

#### 三國志



MSX2 3.5"2DD 12,800円/4メガROM 14,800円 MSX 2メガROM 12,800円 ファミコン版 9,800円

中世世界の制覇を目指す、 歴史3部作中最大のゲーム。 まだ見ぬ幻の王国が君を待つ。

## 蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン



MSX2 3.5"2DD 9,800円/4メガROM 9,800円

MSX 2メガROM 9,800円 withサウンドウェア 各12,200円

#### **SOUND WARE**

ー流ミュージシャンがゲームの8GMを本格的にレコーディング。ゲームの雰囲気を盛り上げる壮大で 華麗な曲、緊張感に溢れた戦争の曲、美しく澄明な女性ヴォーカルなど、盛りたくさんの内容です。



蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン withサウンドウェア 12,200円

#### **BOOKS**

自社ゲームの詳しい全容、戦略・戦術の数々を解き明かす豊富な内容。カラー写真・イラスト満載、オモシロクてためになる。歴史好きの貴方にもきっと ご満足いただけます。



蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン ハンドブック





信長の野望・全国版 ガイドブック/ハンドブック





三國志 ガイドブック/ハンドブック

この広告に表示されている各価格には消費税は 含まれておりません。



# 「BSはクローン兵器だ。ブロンウィンはお前だけではない

消えた越中博士とサイコパワーブースターを追い、ブロンウィンの新冒険始まる!



今、エンターテイメントを変えようとしている

**A WEST** 〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号 (データウエストビル) TEL. (06) 968-1236

## 業務拡大のためスタップ

お問い合わせは ☎(06)968-1236





近日発売 ★MSX2(3.5DD)¥8,800 ★PC-8801mkIISR以降(5°2D)2ドライフ要(アナログモニクー専用)¥8,800 ★PC-9801シリース(5°2HD,3.5°2HD)(アナログモニクー専用)¥8,800







..............







# . . . . . . . . . . . . . . . . . .

## 絶・賛・発・売・中



## 美味しいゲーム

MSX 2

VRAM128K

● 3.5" 2DD(ディスク版) MSX2+では自然面に対応● 1メガROM 定価半5.800



FM音源用サウンドツール シンセサウルス 定価半6,800

ROMカセット RAM32K以上



ニューシューティングの スタンダード ファミクル・

パロディック

MSX 2 AND E SHIP

RAM64K/VRAM128K

定価¥6,800 2メガROM



制作/発売元 株式会社BIT2 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷1-7-9 コーヨービル3F 全03(479)4558 FAX.03(479)4117

販売元/BIT<sup>2</sup>販売株式会社 〒101 東京都千代田区神田佐久間町4-6 斉田ビル8F 203(862)6886 FAX.03(862)2263

※製品のお問い合わせは株BIT2へ、商品の取扱いはBIT2販売㈱へ。

#### 通信販売のお知らせ

通販をご希望の方は、商品名、機種名、住所、電話番号を明記の上、現金書留で「BIT2販売㈱」まで、お送りください。(送料は無料です。)

#### 株BITでスタッフ募集

●職種を問わず詳しくはTEL.03-479-4558へ。

【□■】 MSXマークはアスキーの商標です。

メガROMは、1メガビット以上の大容量メモリを搭載したROMカートリッジです。

私達、加盟会社のソフトウェアは、いかなる個人、 団体、法人に対しても、レンタルの許諾はして おりません。また不正コピーは罰せられます。

《加盟会社一覧》

株アートディンク 株アスキー 株アルゴ21 侑アルシスソフトウェア 株インターコム イーストキューブ ヴァルソフト販売料 株ウィンキーソフト 株ウルフチーム 株エー・エス・ビー エスエイディーティー株 エデュカ株) 株エニックス 株エム・エー・シー 株オービックビジネスコンサルタント

株オービックビジネスコンサルタ 様大塚システム研究所 株大塚システム研究所 株計の 大塚が開催機構 株学では、カナン精機 大塚が一クリークが、 クリスタルソフト、 でレイト、 がレイト、 がアームアーツ 株がアームス 株がアーバス 株がコーパス 株がエージスタジオ

株神津システム設計事務所 株講談社経営総合研究所 株国際プログラムサービス コナミ工業株 株コンパイル 株ザイン・ソフト 株シャノアール 株シャノアール 株シーアンドシー 株シーエイアイシステムズ 株CSK

株CSK システムサイト 株システムサコム 株システムセンター システム総合開発株 株システムハウスミルキーウェイ

株新学社 株新企画社 何シンキング・ラビット 株ジャスト 株ジャストシステム

株シャイトシステム 南ジー、エー、エム 株スキャップトラスト 南スタジオバンサー 株ステラシステム

ストラットフォートコンピュータセンター株 株セガ・エンタープライゼス 株ソフトウィング 株ソフトウェウシャパン

ソフトスタジオWING ソフトプラン株 ソフト屋しゃんばら 創歩人コミュニケーションズ株

株ダイナウェア ダットジャパン株 大学生協東北事業連合 株チャンビオンソフト

株ツァイト 株ティーアンドイーソフト テックソフトアンドサービス㈱

㈱テクノソフト デービーソフト㈱ ㈱ディアィエス

デザインオートメーション(株) 株デジタル・リサーチ・ジャパン

株電波新聞社

有東亜コンピュータプラザ 株東海クリエイト

徳間書店インターメディア株

㈱ニデコ 日本アシュトンテイト㈱

日本SE㈱

(株日本科学技術研修所

日本コンビュータシステム株

株日本ソフトバンク 株日本テレネット

日本デクスダ㈱

日本ナレッジボックス㈱

日本ファルコム㈱

株ハドソン

株八ル研究所 パーソナルメディア株 パル教育システム

ヒーズ・ジャパン㈱

㈱ビッツー 侑ビービーエス ビクター音楽産業㈱ ピーシーエー㈱

㈱ファミリーソフト 衛風雅システム ㈱フォトロン 富士通ビー・エス・シー

株プレイングレイ 株プロダーパンドジャパン ブラザー工業㈱タケル事務局

プログラム企画サービス株

ボーステック㈱ ㈱ポニーキャニオン ㈱マイクロキャビン マイクロソフト㈱

マイクロプローズジャパン㈱

株まつもと メガソフト株 株メタテクノ

株ラウンドシステム研究所 はニンパランピュータ

㈱ランドコンビュータ㈱リード・レックス㈱リギーコーポレーション

㈱リバーヒルソフト

ロータス株

〈1989年3月10日現在〉

の重要性を認識していただきたいと思います。 ある時間を最大限に利用には、多くの開発費と人手 ワデをが打ち出 れています。そしてデジタル化され 得られるべき利益が得られなくなってしまうとい ような努力と才能を注ぎ込んでいるのです。その 無限 もはや現代人にとってコンピュータは、 すべてデジタル信号でプログラムは書きこま の夢を生み出しているソフトウェアの開発 出来上がったソフトウェアがレンタ の小槌。にしてしまっているのです と人手がかかっています。 」はそれをいいことに、ソフト く結ばれています。 それこそ、 、特別に意識 たメディアは、 あって当 血

※社名は五十音順です。



あなたはコピーや、 レンタルを 体験したことがありますか。

よって命を吹き込まれるのです。そしてそのソフトありません。つまり、コンピュータはソフトウェアに 暮らしの中のさまざまなシーンで、コンピュータの ウェアの開発は、未知の「夢」を無限に生み出して 端の技術を集積したコンピュータも、このソフトウ アがなければハイテクノロジーのかたまりでしか このコンピュータは、ご存知のように「ソフトウェ 銀行で、駅で、天気予報で、etc・・・。私たちは

ています。いわゆる「レンタル及び、不正コピー」です。 ところが、です。この夢をむしばむ事件が続出し

ソフトウェア法的保護監視機構

社団法人日本パーソナルコンピュータ・ソフトウェア協会

日本パーソナルコンピュータ・ソフトウェア協会内 ソフトウェア法的保護監視機構事務局 担当 久保田

〒102 東京都千代田区紀尾井町3-29 紀尾井ロイヤルハイツ TEL03(221)7481(代表)

# PC-8801 マシン語サウンド・プログラミンク

面公開、その使用法をFM音源の基礎知識から解説します。

発売中



PC-88のFM音源をパーフェクトに使いこなすスーパーサウンドツールを完全公開!

PC·8801mk II SRより標準装備されたFM音源。しかし、その機能を活用しているといえる のは市販のゲームソフトくらいのものでしょう。かといって、現在のBASICのサポートレベバ で高度な音楽プログラムは望めません。そこで本書では、 ゲームプログラマが実際に開発した音楽演奏ツールを全

DISKALBUM 35 メディア:5-2D 定価5,800円(送料400円)

# MSX2+パワフル活用法

杉谷成一著 定価1,200円(送料300円)

最新鋭機MSX2+の優れた拡張機能をフル活用するための解説&サンプルプログラム集

MSX2+で拡張された主な機能である、19,268色同時表示などのグラフィック機能。JIS第2水準 をサポートする日本語機能、そしてオプションのFM音源まで詳しく解説。さらに、そのすぐれた 機能を活かすためのプログラムも豊富に掲載しました。ユーザー及び購入を検討中の方に。





好評

# **HALNOTE**ツールコレクション

HALNOTEの機能を理解し、その力を十二分に引き出すための解説&活用ツール集。 Mac や DTP の世界で新しい流れとして注目を集めている、WYSIWYGIや、ウィンドウの概念を MSX上で実現しているHALNOTE。 その、 ワープロや作図ソ

フトにとどまらない本当の働きを解説。さらに、その環境を活 用する各種プログラムも豊富に掲載した活用ツール集です。

DISKALBUM 32 定価3,000円(送料400円)

マイクロソフトプレス/ケネス A.ブラウン編 鶴岡雄二訳 定価1,900円(送料300円)

アメリカ産業界の第一線で活躍中の発明家16人にスポットを当てたインタビュー集

好評"実録シリーズ"の第三弾完結編として、アメリカ産業界をリードする発明家16人にインタ ビュー。アップルIIのスティーヴ・ウォズニアク、フロッピーディスクの開発者マーヴィン・カム ラスなど、現代アメリカ産業の第一線で活躍している"発明家"の牛の声を収録しました。

好評 発売中

※表示価格に別途消費税が付加されます。

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1スリーエフ南青山ヒル㈱アスキ―書籍/雑誌営業部 TEL.(03)486-1977 **株式会社アスキー** 

●ブックカタログ送呈:住所、氏名、年齢・職業・電話番号、商品名、使用機種を明記の上、宣伝部 MSX 係までハガキでお申し込みください。





# 地中海 デフコン3

大統領閣下! デフコンが3に上がりました。閣下 にはすみやかにリビア情勢の判断をお願いしなけれ ばなりません。

まず、BOP(ボーダー・オペレーション・プロジェクター)画面の国 別情報をごらんください。(画面1~3)リビアとソ 連は友好的な関係にあり、同様に我が国とは冷たい 関係であると表現されています。ソ連はこの関係を 保持するために軍事基地協定を結び、すでに限界で ある5千人の兵を政府側に派兵し、さらに今年にな り10億ドルもの軍事援助を与えようとしています。

我が国はこの問題に対し非公式にソ連首脳との協 議を行いましたが、ソ連側はまったく折れる意志は なく、外交的な危機を経て今回の軍事危機を呼び起 こしてしまいました。

関下、BOPの軍事危機ウインドウをごらんくだ さい。(画面5) ウインドウの下部には、(デフコン3) と(引き下がる)の二つのボタンが表示されています。 関下はこのボタンのいずれかを選択しなければなり ません。

もし、抗議を引き下げるなら、その結果我が国は23 ボイントの威信を失うことになります。反対に抗議 を続けるなら、我が国はデフコン3を宣言しなけれ ばなりません。

大統領閣下、いずれのボタンを選ぶにしても世界 の40億の人間の運命を賭けた決断であることをお忘 クリス・クロフォード れのないように…

国状况 丰国 ソ連 政策 情勢 国情经

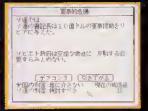
各国の新聞

リピアタイムズ 1989 トリポリはさらに多くの制作所を複収した。

( 解に売る

大統領補佐官

1989年の米ソの関係

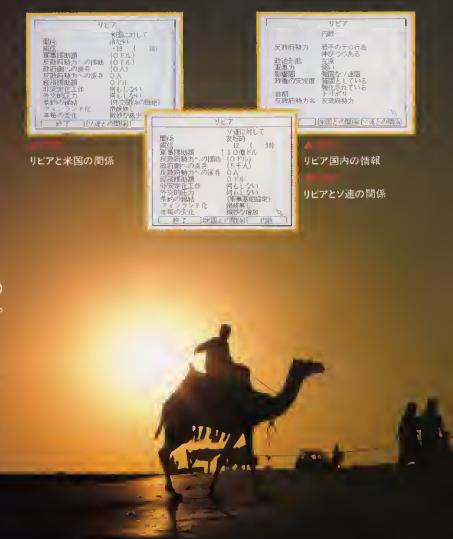


#### ▲画面5

軍事危機ウインドウ

リビアの新聞

受税明文中のリビアに関するデータはゲーム上のものであり。ゲーム進行によって変わります まるおそれがあり、3.2.1と数字が下がる度にその危険度は上がります。 ※マウスがあればより快適に操作できます。



1986年…世界は米ソ二大国の微妙なバランスの上に成り立っていた。もし、このバラ ンスが崩れると、世界は核戦争のために崩壊するだろう。君には大統領か書記長とし て8年間の時間が与えられ、世界の国々が持つ"威信"と呼ばれる値を、相手国より多 く集めなければならない。

はたして君は真の指導者になれるか?



MSX2 (VRAM128 K)対応 3.5-2HD 定価/12,800円

好評発売中

PC 9801版 マッキントッシュ版 も好評発売中



# DOS2からはじまる、 MSXのひろがる世界。

#### これからは、MSXで漢字対応プログラムまで開発できる。

日本語MSX-DOS2は、完全に日本語に対応。BASICで漢字対応のゲームやデータベースプログラムなどを作るのも夢ではありません。また、RAMディスクの機能もあり、高速アクセスが可能。ユーティリティプログラムなどをRAMディスクに入れておくととても便利です。さらに、MS-DOSと同じ階層ディレクトリの機能も持っていて、ワープロの文書などを16ビットMS-DOSのコンピュータとやりとりすることができます。この日本語MSX-DOS2の登場で、MSXの世界はますます広がっていきます。



MSXのための最新オペレーティングシステム。漢字が使え、大容量メモリをサポート[ニホンゴ エムエスエックスドス2]



日本語MSX-DOS2 128KB RAM内蔵 価格34,880円(送料1,000円)●128KB RAM内蔵ROMカートリッシャ3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアルー式● 区気2 専用
 日本語MSX-DOS2 価格24,800円(送料1,000円)●ROMカートリッジャ3.5インチ1DDフロッピーディスク2枚(2DDのディスク装置でも読み書き可能)●マニュアルー式●RAM128KB以上搭載の 区域2 専用、対応機種(ソニーHB-F900,日立製作所MB-H70, 松下電器産業FS-4600F、FS-5000F2、三菱電機ML-Q30、ヤマハYIS 604/128、CX7M/128、YIS805/128、YIS805/256)

## DOS2専用の新PDTシリーズも、もうすぐ登場します。

MSXのことなら、アスキーにおまかせください。いま、MSXを使ってプログラムを作成するための開発支援ソフト、PDT (プロフェッショナル デベロップメントツール)にも、DOS2専用の新シリーズを用意しています。これが登場すれば、さ らに素晴らしいプログラム開発環境が実現します。お楽しみに。

新PDTシリーズ

#### アセンブラでプログラミングを実現する ユーティリティソフトウェア

MSX-DOS2 TOOLSは、日本語MSX-DOS2の持つ機能を活かし、アセンプラで のプログラミングを可能にします。特長/①プログラムの開発を側面から支えるTOOL コマンド(DOS2のCOMMAND2. COMやDOS2付属のユーティリティコマンドでサ ポートされていないコマンド23本と新たにRS-232Cコントロールのコマンド2本の計25 本から構成)②プログラミングに必要な高速漢字エディタ③アセンブラ、リンカ

#### MSX-DOS2 TOOLS

エムエスエックス ドス2 ツールズ

価格14,800円(送料1,000円)

■3.5インチ1DDフロッピーディスク1枚(2DDのディスク装置でも読み書 き可能) ■マニュアルー式 ■ WEX 2、日本語MSX-DOS2専用※MSX-DOS2 TOOLSをご使用になる場合は、日本語MSX-DOS2が必要で、 最低1台のディスク装置がついた 【答案】2パソコンでご使用になれます。



#### 大規模プログラムにも対応できる シンボリックデバッガ

MSX-S BUG2は、日本語MSX-DOS2上で動作するシンボリックデバッガです。 漢 字や階層ディレクトリのサポートはもちろんのこと、デバッガ本体をDOS2のマッパー メモリ上に置くことにより、従来のS BUGでは対応できなかった大きなプログラムに おいても、スピーディにバグの原因を究明し、デバッグできるようになりました。

#### X-SBUG2

価格19,800円(送料1,000円)

■3.5インチIDDフロッピーディスク!枚(2DDのディスク装置でも読み書 き可能) ■マニュアルー式 ■ MSX-2 ※MSX-S BUG2をご使用になる 場合は、日本語MSX-DOS2 767 FMSX-DOS2 TOOL Sti 必要で、最低1台のディスク 装置がついた概念パン コンで二使用になれます。

発売予定

#### 漢字のサポートが可能になった C言語コンパイラ

MSX-C ver.1.2は、日本語MSX-DOS2上で動作し、ザイログニーモニックのアセン プラソースファイルを出力する2パス形式のC言語コンパイラ。 特長/①MSX-C ver. 1.1では扱えなかった漢字をサポート②階層ディレクトリをサポートし、コンパイルに必 要なインクルードファイルが存在するディレクトリを環境変数で指定可能 ③日本語 MSX-DOS2を活かす標準ライブラリ関数を、従来の66個から102個に増強

価格19,800円(送料1,000円)

■35インチ(DDフロッピーディスク)枚(2DDのディスク装置でも読み書 き可能) ■マニュアルー式 ■ 15-32. 日本語MSX-DOS2専用※MSX-Cver. 1.2をご使用になる場合は、日本語MSX-DOS及びMSX-DOS2 TOOL Sが必要で、最低1台 のディスク装置がついたにいる パソコンでご使用になれ ます。

#### P D T シ リ ー ズ も 好 評 発 売 中 。(MSX、MSX2、MSX2+で動作します)<sup>-</sup>

#### MSX-DOS TOOLS

[エムエスエックスドスツールズ] 価格14,800円(送料1,000円)

多彩な機能を誇るMSX-DOSに加え、28 のツールなど便利なソフトを網羅しました。

#### MSX-5 BUG

[エムエスエックス エス バグ]

価格19,800円(送料1,000円) MSX-DOS上で動作する シンボリック デバッガ。バグの原因を究明し、迅速に デバッグします。

#### MSX-Cvert

[エムエスエックス シー バージョン1.1]

価格19,800円(送料1,000円) MSX-DOS上で動作するC言語コンパイ ラ。高速·高性能でプログラム作成をサポ ートします。

#### MSX-C Library

エムエスエックスシー ライブラリ 価格14,800円(送料1,000円)

MSX-Cによるグラフィック機能やマウス、 プリンタなどの補助入出力をサポートし

日本語MSX-DOS2やパソコン通信のために、 高速で大容量のメディア(HD)をサポート

「ハードディスク インターフェイス]

20MB、40MBハードディスクに対応

価格30.000円(送料込)

※HD Interfaceは、通信販売のみでお取り扱いする予定です。

詳しくは㈱アスキー直販部までお問

い合わせ(ださい。TEL(03)486-7114 発売予定

MSXをより使いこなすための

「エムエスエックス ベーシックン プラス」

6.800円(送料400円)

■ROMカートリッツ+3,5インチIDDフロッピーディスクI枚(ZDDのディス ク装置でも読み書き可能)■マニュアルー式■ WSX . WSX 2、 WSX 2+ ■ MSXペーしっ君ぶらすはMSX-BASICと比べて文法上の制限及び

相違点があります。既存のBASICプログラムをコンパイルして、実行す 必要になる場合があります。 るためには多少の変更が



-----すべての表示価格には消費税が別途付加されます。----

※MS-DOSは米国マイクロソフトの商標です。※ MSX、日本語MSX-DOS2、MSX-DOS2 TOOLS、MSX-S BUG2、MSX-C Ver. I, 2はアスキーの商標です。



プログラマーも注目するMSX最新情報がある。



MSX·マン。

アスキーネット MSX これは、まさにMSXマシンのための専用ネットワーです。 MSXに関する情報なら、ハードからソフトまで

のすべてを網羅。MSXマシンユーザーにはうれしい最新情報の入手・交換ができ、プログラマーでさえ、 目じています。また、MSX-NETの「Mマガ編集部コーナー」は、全国のMSXファンが集合する、とっておきて 場所になっています。いわば、アスキーネット〈MSX〉につないだ時から、あなたもMSX・マンになれるのです

▼アスキーのパソコン通信サービス▶

# **ASCII NET**

会員募集中

アスキーネットと「Tri-P」のお問い合せ・お申込み

**23(03)486-9661** 

電話またはハガキにてお問い合せください。 すぐに詳細資料と共に入今由し込み書をお送りします

# つないだ時から

#### 新しいパーソナルコミュニケーションが拡がります。

あなたのパソコンを、みんなのパソコンにつなぐパソコン通信。それは、人間が初めて手にする新しいパーソナルメディアです。アスキーネットに接続するだけで、誰とでも、好きな時に、好きなだけ話し合うことができます。欲しい情報も、きっと入手できます。個人と個人のつながりが広がれば、本当の意味での新しいパーソナルコミュニケーションが可能になるはずです。個人のために、みんなのために、アスキーは大切に音でます。

#### アスキーネットMSX MSXユーザーのためのネットワーク

とにかくMSXに関する情報なら、このネットワークにおまかせください。その幅広さ、迅速さには自信があります。また、核となるSIGでは、音楽/科学/ゲーム/料理など、多彩な分野でジャンルにとらわれないコミュニケーションが交わされ、家族で楽しめる開かれたネットとしても大きく育っています。MSXパソコンを活用したいと思っているあなたに最適のネットワークです。(MSX)にはい■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■時事通信社ニュース/大和証券の株式情報/MSXマガジンなどのインフォメーションサービス■オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

#### ------アスキーネットは3タイプ。他にも、こんなサービスがあります。-----

#### **アスキーネット△CS** 情報人間のためのネットワーク

情報人間のための力強いプレーンになる、〈ACS〉。知りたいこと、調べたいことはネットに呼びかけてください。また、 異業種の人たちとの勉強会といった会合も、ネット上で気軽に実現。さらに〈ACS〉は漢字対応のサービスですから、情報活用のしやすさも抜群です。〈ACS〉には・・・■SIG/MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス■時事通信社ニュース、東京書籍販売新 同情報/DATAMAN/日本リーダーズクラブなどのインフォメーションサービス■オンラインショッピングなどのトランザクションサービスがあります。

#### アスキーネットPCS 気軽なパソコン通信を楽しみたい人のためのネットワーク

パソコン大好き人間が育ててきた、〈PCS〉。その結晶であるソフトウェアのライブラリ「POOL」は、大きな魅力のひとつ。ここにはゲーム、ツールなどの2500本を越えるPDS(Public Domain Software)がプールしてあり、質、量ともに日本最大級を誇っています。〈PCS〉には…■SIG・MAIL/VOICEなどのコミュニケーションサービス開始新ソフトウェア/月刊アスキー/月刊LOGINなどのインフォイーションサービスがあります。

アスキーネットすべてに「Tri-p」が使えます! 一全国64箇所からアクセス可能に 加入料金アスキーのパッコン通信サービスのすべてにインテックの個人向けVAN「Trrp」が接続可能になりました。主要都市をフルカバー、全国 月次料金 BAのアクセスポイントから、これまでより皮で適信費でご利用できます。しかも注目のMNPモデム(クラス4)もサポートしています。

加入料金 月次料金 長低料金 使用料金(1分につき) 10円 ※「Tri-p」で海外にアクセスした場合は1分70円でま

加入料金なしのうれしいサービスも!

アスキーネット事務局で「Tr-p」にお申し込みになると、上記弁金のうち加入料金(3000円)が無料になります。 加入料金なして、経済的な「Tr-p」に参加できるわけですから、得して得するダブルメリット。ぜひお申し込み下さい。(89.5.31まで)

#### 

MSX2ユーザーのための高速・高機能通信ソフト。簡易エディタなど、多彩な機能を装備しています。[エムエスエックスターム]

#### MSX-TERM 面格12,800円(送料1,000円)

主な特長 ■インターレスによる漢字40文字×24行表示。■エディタ機能:通信中にテキストファイルの編集作業を行ったり、逆スクロールパッファからのカット&ベーストが できます。■逆スクロール機能■ファンクションキーの定義ができます。■自動運転に便利なマクロ実行機能:MSX-TERM言語により、オートダイアル・オートログイン自動運 転ができます。■プロトコル通信:XMODEMに加え、アスキーネット専用のデータ転送プロトコル Transt12 をサポート。 PDSのアップロードやダウンロードなどに成力を発揮 します。■MSX-JE対応:MSX-WriteI などにより連文節変換での日本語入力が可能です。■日本語MSX-DOS2対応

対応機種: MSX2 対応OS: MSX-DOS1、日本語MSX-DOS2 メデヤア、3.5-1DD(2DDのディスク装置でも読み書き可能)
\*\*パソコン通信をする場合には、MSX本体の他にMSX専用のモデムカートリッジ、もしくはRS-232Cカートリッジとモデムが必要です。

MSX2専用の日本語ワープロソフト。パソコン通信の必須アイテムです。[ニホンゴエムエスエックス ライト][]

#### 日次記書**MSX-WriteI** 価格24,800円ほ料1,000円

MSX-TERM.日本語MSX-WriteIIに関するお問い合せは、㈱アスキー営業本部TEL(03)486-8080まで

#### パソコンライフの達人たちのカードです。

パソコンライフをパックアップしてくれるくアスキーカード〉。アスキーネットの入会金が免除されて、さらにどんなにアクセスしても基本料金ですむ、うれしいダブル特典付。つまり1ヶ月の料金は〈POS〉 2,000円、〈AOS〉4,000円、〈MSX〉1,500円です。





すべての表示価格には消費税が別途付加されます。

# MSXゲーム徹氏解析

春爛漫、ホントにいい気候になりましたね。あー、キモチい い。ついウトウトと居眠りしてしまいそう。こんなときはゲ 一ムをやって眠気を吹き飛ばしてしまえっ!の徹底解析だ。

難易度がアップしたマップで楽しめることになったのだ。

マスターフ	けてモン	スター	-ズ	
and of two				

- ●マラヤの秘宝------76
- ●ディガンの魔石・\*\*\*\*\*\* ミッキ\* セライン・・・・・・・・・-84
- ●ぎゅわんぶらあ自己中心派2 88

- ODISC PAC-----
- ●スーパー大戦略 -------
- ●三つ目がとおる ------

## マスターオブモンスター ファンタジーシミュレーション、『マスターオブモンスタ ーズ』にマップコレクションが発売された。これで、より

■システムソフト MSX2/MSX2+ 4,500円「税別 (2DD)



ドップリはまってさあ大変!

の一部と、全部で30枚あるマップの紹介をしよう。

これまでもマスターオブモンス ターズを何回か取り上げてきたか ら、みんなだいたいわかっている と思うけど、このゲームの魅力は、 なんといってもモンスターに対す る思い入れと、戦略を組み立てて いくオモシロさにあるよね。

いままでに、あまりシミュレー ションをプレイしたことがない、 という人でもスーッと入り込める はず。それで、ついつい夢中にな っている例は、それこそ星の数ほ どある(大げさ)。自分の手でモン スターを成長させていく、という 魅力に取り付かれた人が、大勢い るわけなのだ。

その魅力をさらにアップさせる 『マスターオブモンスターズ マッ プコレクション』が出た。これは、 新しいキャンペーンモードと30種 類のマップが収められている。以 前のものより一段と難易度が高く なっていて、どれもこれも一筋縄 ではいかないのだ。ウーン、これ でまた眠れない夜が増えてしまう んだなあ。

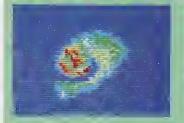
ところで、このゲームで勝利を 収めようと思ったら、コツコツと 塔を占領して確保していかなけれ ばならない。なにせ、モンスター

(自分の軍団)は、自分の占領して いる塔の数+1までしか、召還で きないのだ。塔が少ないイコール モンスターの数が少ない、という ことで苦戦するのは必至。塔を占 領したら、できるだけ敵に奪い取

られないようにしよう。あとは、 弱い敵モンスターを集中的に攻撃 することを忘れないように。

これらの基本を頭の中に入れて おいたら、あとはじっくりと心ゆ くまで戯れよう。

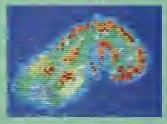
より難易度を増して登場した、新しいキャン ベーンだ。ここでは、前半の4つのマップを紹 介しよう。自国は、レッド軍になっている。



★キャンペーン1。塔の数でかなり不利 なので、玉砕戦法でプチ当たれ!



★キャンペーン2。島の中央部にある中 立の塔の奪い合いがキーホイントだ。



いが、グリーン軍が強力で苦戦するぞ。



★キャンペーン4。中立の塔かなく、ほ とんどをブルー軍が占領しているのだ。

# キャンペーン2を誌上で再現する!

このページでは、ちょっとクセのあるキャンペーン2の再現をしてみようと思う。このマップは、狭い島の中にひしめき合うように塔がたっている、ブルー(敵)とレッド(自国)の2ヵ国の戦いだ。

ポイントとしては、島の中央部にある中立の塔にいかに早くマスターが移動できるかだ。まあ、敵のほうが地理的に近いので、こちらが不利なことは確かだけど……。とにかく、敵のマスターめがけて集中攻撃しなければ、制限ターン以内に勝てないぞ。

#### ふりだし

#### 序盤戦1



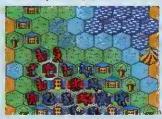


#### 序盤戦2



ブルー軍は、島の西の半島に本拠地を構えている。マスターのウォーロックは、島の中央部に向かってドンドンと移動を開始するのだ。コンピュータ側がそこを戦場にしようというのなら、こっちも受けて立ちましょう。こんなところで、グズグズしているわけにはいかないのだ」

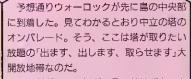
#### 中盤戦1



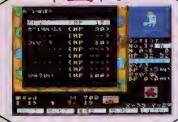
島の一番北側に位置するのが、わがレッド軍。ここから遠征していって、早く島の中央部に移動しなければならない。 それに、現在占領している塔の数がO

なので、なんとかして増やしていかなければ。移動力のあるモンスターを召喚して、ビシバシ占領していこう。

#### 中盤戦2



ここがガマンのしどころ。敵はバカスカ モンスターを召還してくるんだよなー。



プー、遅まきながらわがレッド軍もやっ と到着した。ここで少し塔の貯金(?)をしておかないと苦しくなってしまう。

ここは、ひたすらモンスターを召還することに専念しながら、敵の勢いを止めるぞ。 あと、相手の本拠地のまわりの塔を占領するチャンスだ。鬼のいぬまに……。

#### 終點對1



#### 終盤戦



激しい攻防戦が行なわれている。ここでは、味方のモンスターの被害が大きいので、 こまめに回復の魔法を使おう。

ウォーロックは、チョロチョロと自分の 居場所を変えてくるので、それにうまく対 応して攻撃しなければならないのだ。モン スターの配置を注意しなきゃいけないね。

#### あがり



さあ、佳境に入ってきた。敵のモンスターも必死に攻撃をしかけてくる。目障りなヤツは精霊(エレメンタル)で攻撃をして、弱らせてしまうのがいいだろう。ただ、レイスだけは、あまり効き目がない。

さあ、マスターのまわりに強いモンスタ ーを集結させるのだ | 敵のマスターめがけて戦いを挑むのだ。マスターと戦うときは、格闘の威力が大きいモンスター、たとえばドラゴン族などを集中的にぶつけていこう / ジワジワとタメージを与えていけば、かならず勝てる。ここは、勝負の最終局面だ。残りターン数も気にしながら、乗りきろう。

ヤッター | ついに敵のマスターを倒したぞ。もっと簡単に勝てると思ったんだけど、意外にてこすったなあ。まあ、ともあれ勝ちは勝ち。気分がいいものなのだ。ウハウハウハ。じゃ、一息いれて、コーヒーでも飲んたあとに次のキャンペーンをプレイするとしよう。ガンバルぞー。

## ドトウの全マップ紹介なのだ

あれこれ、よりどりみどりのマ ップがたくさん詰まっているのが このマップコレクションなのだ。 さすがに、どのマップも個性的な ものばかり。とくに最後の2枚、 "ISLAND"と"そうとうりゅう"は、と っても美しいドット絵になってい る。ぜひともチェックしておいて ほしいマップだ。

というわけで、キャンペーンモ ードの一部を誌上シミュレーショ ンした次は、30あるマップをぜー んぶ紹介していくことにしよう。

難易度的には、やや簡単かなと 思えるものから、すご一く難しい ものまでバラエティーにとんでい る。じっさい、画面いっぱいに広 がる4ヵ国の対戦なんてのは、根

気と体力が必要になるかも、ね。 徹夜覚悟でおもいっきりプレイし てみてくれ一、なのだ。

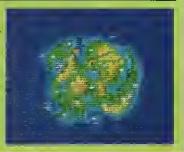
ここで紹介するのは、各マップ の初期状態、つまり何ヵ国の対戦 で、各マスターがいくつ塔を占領 しているかを示した。参考にして ほしい。これで、オモシロそーな ものを選んでみてね。



## ドラゴントウ 参加国 ブルー レッド 塔の数 4 4

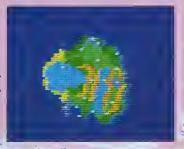
ここは2ヵ国の戦いだ。その名 のとおりこのマップをよく見ると、 ドラゴンの形をしている。

ここでは、どれだけ相手より早 く塔を占領していくかがポイント になってくる。飛翔族を多く召還 したほうがいいだろう。地形的に あまり有利不利の差がないので、 1回のミスが命取りになるぞ。



## ファンタジア 参加国 フルー レッド クリーン 塔の数 3 5 3

3人用のマップだ。まわりの地 形が有利なのはブルー国。レッド 国は、島の一番上にあるグリーン 国と左下のブルー国にはさまれて いる。この国でプレイするときは、 モンスターの配置がポイントだね。 戦略的にそれほど選択の余地が ないので、そんなに難易度が高い



## Triangle

参加国 ブルー レッド グリーン イエロー

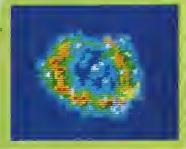
そ一、これこそ見事な三角形。 中央部に位置して孤立しているの がブルー国だ。そのほかの三角形 の頂点に、残りの国の本拠地があ る。左上にグリーン、右上にイエ ロー、そして下にレッドという構 成だ。頂点にある国の条件はまっ たく同じなので、ブルーが苦戦す るかもしれないね。



マップではないだろう。

カオスアイル参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数 2 2 3 9

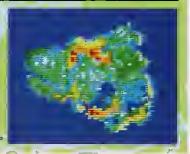
塔の数の初期設定が、イエロー 国にかなり有利になっているのだ。 各国の本拠地なんだけど、ブルー 国は島の左上、レッド国は右上、 グリーン国は中央部の浮き島、イ エロー国は右下に位置している。 手順としては、最初にブルーと レッドの戦いが発生するので、そ



まほうのせかい。参加国ブルーレッド・グリーン(エロー) 塔の数 男、 3 3 4・・・

ズバリ、初期設定でブルーがか なり有利なのだ。というわけで、 ブルーを選択するとかなりラクに 勝てるはずだ。それじゃ、物足り ないよー、という人は、そのほか の国を選んでじっくりと苦しんで みてちょーだいな。

全体的に見てかなり複雑な地形 なので、やりがいタップリなのだ。



## グレートレイク

こが正念場といえるだろう。

参加国 ブルー レッド 塔の数 4

湖の中にポツンと浮いた島の中 が、レッド国の本拠地だ。ここは、 自然の要塞となっているので、攻 め込むのには水棲族や飛翔族を積 極的に活用しよう。

ブルー国は、右下に位置してい る。まあ、2ヵ国の戦いだから、 あわてず騒がずジックリと、戦略 を組み立てていけるはず。



## クロスポイント

参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数

4ヵ国がそれぞれ、島の端にあ るのだ。そのため中央部の砂漠地 帯が、4ヵ国入り乱れての戦場に なるだろう。きびしい戦いなのだ。

難易度は、高い部類にはいる。 全体的に塔の数が多くないので、 いかにして塔を占領してキープす るかがポイントだ。ガンバって、 勝利をもぎ取ってくれ!



## Wizard

参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数 4

中央部にドドーンと山脈がそび えているのだ。ブルー国は、その 山脈の北側に位置しているから、 ほかの国と比べて比較的地形が有 利といえるだろう。

逆にもっとも苦戦するだろうと 思えるのがグリーン国。レットと イエローの間に挟まれていて、両 方から攻撃されるぞ。



## サラブレイソ 参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数 3 4 5 6

ワーツ、なんだか難しそうなマ ップ、と思った人は正解。そのと おり、かなり難易度が高いのだ。 各国の本拠地が、それぞれ特徴の ある地形にあるために、召還する モンスターをうまく選ばなきゃい けないはずだ。

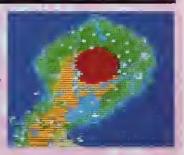
ターン数が多くかかりそうだか ら、じっくりと考えよう。



## ハントウのハシャ

参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数 8 11 15

初期設定がグリーンに有利にな っている。ブルー国は半島のつけ 根にあたるところ、グリーンが中 央右、レッドが中央左、イエロー が右下に本拠地を構えているんだ。 ラクをするのなら、トーゼンの ことながらグリーン国を選択しよ う。もっと苦しめて! という人 には、イエロ一国はいかが?



#### ミッドモエ

参加国 ブルー レッド グリーン 塔の数 14 12 23

名前が示すとおり3ヵ国の対戦 になっている。左下にブルー、右 下にグリーン、そして中央部やや 上にレッドが陣取っているのだ。

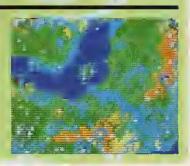
最初に戦闘が行われるのは、ブ ルーとグリーンとのあいだだろう。 まあとにかく、地形的に城郭が多 いのが特徴になっているから、そ れを頭に入れておくのだ。



## Paladin

参加国 ブルー レッド グリーン 7 10

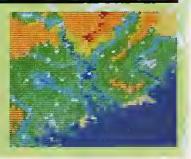
ここも3ヵ国の対戦だ。それぞ れの国のあいだを海や河川が遮っ ている。勝つためには、地形を考 えて、海や河川に強い水棲族のモ ンスターをうまく活用しよう。や たらとヒットポイントや攻撃回数 が多いクラーケンなどは、オスス メ度ナンバー1。セイレーンやサ 一ペントもヨロシク。



## ダークロード参加国 ブルー レッド グリーン 塔の数 11 2 7

レッド国は、中央部を流れてい る川の上流、左上にある。その川 をはさんで、下側にブルー、上に グリーンの本拠地があるのだ。

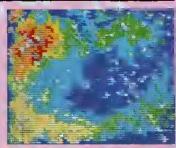
塔の数を見てもらえばわかるん だけど、設定にかなり差をつけて ある。レッド国はかなり苦戦する だろう。そこは、少数精鋭主義で 乗り切るしかないだろうな。



## ラプンツェル・参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数 2 6 3 5

ちょっと見ただけで、フクザツ だー! と叫んでしまいそうなこ のマップ。難易度的にはそれほど 高くないものの、時間はかなりか かりそうだ。だって、モンスター が移動するだけでも大変だもんね。

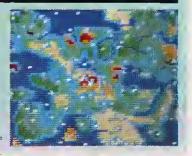
こうなると、先のビジョンをた ててからプレイしないと、泥沼に はまりそーな感じなのだ。



#### フシギナシマ ブルー レッド グリーン イエロー

何がなんだかわからなくなるほ ど、ゴチャゴチャと入り組んだ地 形なのだ。というわけで、飛翔族 や水棲族が大活躍しそう。

塔の数も多く、1 ターンごとに 入ってくるマジックポイントを高 めに設定すると、ハデな戦いにな ってオモシロイはず。いたるとこ ろモンスターだらけという感じだ。



## ナイチンゲル 参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数 5 7 9 11

ブルー国とイエロー国がマップ 下部に陣取っていて、上側にレッ ド国とグリーン国がいる。ここで、 最初に占領している塔の数を見て みると、ブルーはイエローの約半 分しかなく、苦戦するの必至なの。 だ。ブルーの人は、とにかくイエ ローをやっつけることに全力をあ

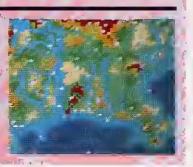


#### カナガワのラン

ブルー・レッド グリーン イエロー

そう、ここは神奈川の地形をモ デルにしているマップだ。4つの 国ともスタート時点での条件は同 じ。塔の数は、なかよく口だ。そ うすると、最初はやはり移動力が 大きいモンスターを召還して、塔 をビシバシ占領していこう。

グリーン国は左上の内陸部にあ るが、そのほかは海岸沿いなのだ。



プレヒストリー 参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数 2 2 2 2

いつか歴史か地学の教科書で見 たな一というマップ。その昔、日 本が大陸と陸続きだったころのイ メージだ。ナウマンゾウが歩いた 道をモンスターも歩く、って感じ。 ブルーがいまの大阪あたり、レ ッドが青森、グリーンが朝鮮半島 のつけ根、イエローが北京といっ たところに位置している。



#### キス ショット

参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 3 23

コリャー絶対にブルーが不利だ よー! 塔の数で圧倒的に差をつ けられている上に、本拠地がまん 中にある島だもんな一。ほかの3 国にネライ討ちされる場所だもん。 でも、これこそやりがいのあるマ ップというもの。じっくりと戦略 を練って、この苦境を乗りきるた めに、頭脳をフル回転させるのだ。



参加国 ブルー レッド グリーン イエロー

かなり複雑な、そして決定的な。 差がないマップだ。4ヵ国とも条 件は一緒なので、ひとつひとつの 戦略のやりかたが、あとで大きな 差になって現われてくるはず。

モンスターの構成は、各種族の バランスがとれたものにしたほう がいい。とにかく、長期戦のつも りでジックリ楽しもう。



参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数 11 29 17

昔の中国を舞台にした、その名 のとおりの三国志の時代のお話だ。 ブルーは洛陽、レッドは成都、グ リーンは建業、イエローは柳城の 位置にある。いくら中国のマップ だからといって、召還できるモン スターが猪八戎などということは、 決してない。当然ない。でも、あ ったらおもしろいなあ……。



#### 3-arrows

- LA :: 12 3

参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数 4 9 3 3

レッド国だけ初期設定でグーン と有利になっている。地形は、海 がクネクネと陸地の内部に入り込 んでいて、なんだか水っぽい印象 がある。ということは、サーペン トなどの水棲族が活躍できるのだ。 塔の確保も重要な問題になって くる。どうやって攻撃するのか、 ルートをよく考えておこう。



## せんじょう

参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数 13

広いマップ上にたくさんの塔が 存在しているのだ。まさしく、情 け無用のバトルロイヤルが繰り広 げられる、といっても言い過ぎで はない。モンスターの戦う姿がり りしくて好きっ! という人には ピッタンコのマップだね。

塔の奪い合いに勝つためにも、 機動力のあるモンスターを使おう。



#### F.Master

参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数 5 6 6 7

4つの国が、それぞれ個性的な 特徴を持っているのだ。守りに強 いブルー国、機動力を発揮しなき ゃいけないイエロー国などといっ たぐあいで、自分の趣味にあった 国を選んでプレイできる。

難易度はやや高いので、苦戦す るかもしれないけど、おたがいユ ックリと楽しもうよ、ネー。



## リバーサイト

参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数 12 12 12 11

中央部に1本、川が流れていて、 それによって陸地が分けられてい る。レッド国以外は同じ側にある ので、序盤戦から激しい戦いにな るのだ。どのマップでもいえるこ とだが、みんな塔の占領を目指し て移動してくるので、その争奪戦 に出遅れないことがカンジン。こ のマップでもそれを忘れないでね。

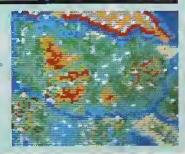


## CREATION

参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数 0

塔の数は少ないものの、地形的 にブルーが有利になっている。本 拠地が火山地帯にあるために、あ まり攻め込まれる心配がないのだ。 それじゃ、安心して攻めまくりま しょ、ということになるわけ。

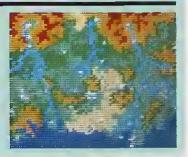
ここは、火山あり砂漠あり平地 ありとヒジョーに変化があるマッ プなので、楽しめるぞ。



#### WALL

参加国 ブルー レッド グリーン イエロー - 3 5

その昔、ニューヨークに住むオ ランダ人が外敵の進入を防ぐため に建設した壁があった。それが現 在のウォール街の名前のもとにな ったそうだ。このマップも、ブル 一国とレッド国のあいだに巨大な 城壁が存在しているのだ。この周 囲の地形は複雑だから、最良の戦 略を行なっていこう。



ダブルレイク 参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 塔の数 4 5 4 4

スイスにインターラーケンとい う町がある。そこは、2つの湖の あいだに発展した町で、名前もそ れにちなんでついた。インターラ ーケンをモデルにしたのかな、と 思えるのが、このダブルレイクだ。 湖や川が中心にあるので、水棲 族をうまく使いこなすのが勝敗の 分かれ目になりそうだ。



## ISLAND

参加国 ブルー レッド グリーン イエロー

見た瞬間、ワッ! と言ってし まいそうなほどキレイなマップだ。 今までの平面的な眺めとはガラッ と変わって、立体的に見える。

火山から噴き出している噴煙は、 中立の白い塔になっている。各国 の本拠地は、ふもとにあるので、 いち早く塔を占領しにいこう。そ れにしても、見ていてたのしい。



#### そうとうりゅう

参加国 ブルー レッド グリーン イエロー 5 5 5

前の "ISLAND" と同じように、 かなり遊び心のあるマップ。頭が 2 つあるドラゴンがモデルだ。

下のほうの頭にブルー国、しっ ぽにレッド国、足にグリーン国、 そして翼にイエロ一国がある。そ れほど難易度は高くないので、い ま首の部分を歩いているなー、な んて思いながら楽しんでみて。





4年前にアーケードゲームとして 登場し、たくさんのゲーセン野郎 をとりこにした『魂斗羅』がついに というか、やっとMSXに移植され た。じつに、めでたい。そこで、 今月の徹底解析では、前半のエリ ア日までをマップつきで、紹介し てみたいと思うしだいである。

■コナミ MSX2 5,800円 [税別] (ROM)

#### **WARNING!** 異星侵略者、接近!

西暦2633年、ブラジル沖に浮か ぶガルカ島付近で、航空機の墜落、 客船の遭難事件が多発。原因究明 のため島に降りたった調査隊もこ とごとく消息を絶っていた。原因 不明のまま半年が過ぎようとして いたある日、リオデジャネイロの 海岸で第2次調査隊スタッフのひ とりが、無残な姿で発見された。 彼はもはやなにも語らなかったが、 彼のメモには驚くべきことが記さ れていたのだ。

「我々は、この島で未知の異星人 の基地を発見した。彼らはこの島 を拠点に地球侵略をたくらんでい るらしい。早急に手を打たなけれ ば、大変なことに……」

ただちに各国の精鋭部隊を集め た連合軍が結成され、ガルカ島に 向けて発進したが、エイリアン軍 の圧倒的な科学力の前に連合軍は 赤子のようにひねりつぶされてし まった。残された手段はゲリラ戦 による内部からの破壊のみ。今、 地球の運命はたったひとりの男の 手にゆだねられたのだ……。

とまあストーリーはこんな感じ。 さて、肝心のゲーム内容だけど、 昔ゲーセンにあったものとは少し 違う。プレイヤーのダメージはラ イフ制になり、ステージ数は倍に。 が、スクロールが画面切り替えに なり、2人同時プレイもなくなっ てしまったのだ。う一ん残念。

#### ARMS――武器は5種類だ!



#### MACHINE GUN

キーを押しっぱなしで連射ができる ことが、この武器の利点だ。攻撃力は ふつうの銃と変わらないので、連射ス ティックや、連射付きのMSXを持って いる人は使う必要はまったくない。



#### REAR GUN

同時に前後に弾を撃つことのできる 銃だ。この武器の最大の利点は、ジャ ンプしなくても下に弾が撃てるという ことだ。これは意外といろんなところ で役に立つんだよ。便利さならこの銃。

#### **ARRING ビル・ライザー上等兵**





こいつがうわさのスーパーヒ 一ロー, ビル上等兵だ。マシン ガン片手に単身エイリアン軍団 に立ち向かう姿は、はっきりい ってかっこいい。おまけにジャ ンプはバク転だ。まったくにく いよ、この、ど根性ガエル1

#### LASER GUN



貫通力のあるレーザーを発射する最 新鋭の武器だ。しかし、見た目ほど破 **壊力がないのが残念。** 連射もそれほど きかない。当たればでかいが、はずれ るとイタイ、という感じの銃だ。



アイテムはふたつある。ひと つは、走る速さとジャンプカが 上がるアイテムで、これは、画 面中をふらふらと浮遊している カプセルを撃つと出現する。も うひとつは武器のアイテムで、 特定の場所にある格納庫の中に 入っている。これを取るとウイ ンドーが開き、好きな武器を選 択することができるのだ。



#### FIRE GUN



この銃の弾はぐるぐるとらせんを描 きながら飛んでいく。そのため、ねら った物にほぼ完璧にヒットする。が、 弾のスピードがかなり遅いので、とっ さのときに対応できないのが欠点だ。



#### NORMAL GUN

標準装備のものと同じ銃だ。これを 選ぶ必要性は、ぜんぜんない。上の4 つのなかから好きなものを選んでくれ。 もういちど言っておくが、これを選ん でもなんにもいいことはないぞ。





★8方向に弾を撃つ砲台。けっこう連 射してくるので、早めに破壊しよう



★強そうだが、前方にしか弾を撃てない ので、下から撃ては安全に破壊てきる。

海岸沿いの密林地帯がはじめの ステージだ。最初のエリアという ことで、敵もあまり強力なものは 出てこない。砲台も、破壊するの に手間取るようなら、無視して進 んでいってもかまわない。とにか く、ふつうにやっていれば、あっ という間に前線基地の砦まで来て

しまうだろう。ここまできたら逃 げ回ってもしかたない、かたっぱ しから砲台を叩き壊し、ハッチを 爆破して敵基地内に侵入だ!

#### 第1地下通路



バリア

これを破壊すると、すべて の砲台が誘爆する。と、同 時にパリアが消えて、先に 進めるようになるのだ。

#### 固定砲台

ビルめがけて弾を撃ってく る。無視してセンサーをね らってもいいが、ひとつず つ壊していくほうが無難。

このパリアが道をさえぎっているあいた は前進することはできない。センサーを 壊す以外にこれを取り除く方法はない。

エリア 2 は奥行きのある画面で のパトルとなる。ここでは自分の 弾はすべて画面の奥へと飛んでい く。いわゆる3Dタイプのゲームに なっているわけだ。

さて、この敵基地内の通路は曲

く敵兵。遠近感というものを考えると、 身長は3メートルぐらいあるのだろう。 がりくねっていて、各曲り角にバ リアが張られている。ジャンプで

通路の陰から現われ、反対側に消えてい

跳び越しゃよさそうなもんだが、 そうもいかないらしい。センサー を破壊してパリアーを消し、少し ずつ地道に進んでいきましょ。

#### | 殺人センサーNo.1



●シャッター付きの砲台とセン サーが 4 つずつ並んでいる。シ ャッターが開いた瞬間に、中央 の緑色の部分めがけて撃つべし、 繋つべし、撃つべし!



★砲台とセンサーをすべて破壊 すると、待ってましたとばかり に大型センサーが出てくる。で かい弾を撃ってくるけど、こっ ちも負けずに連射で対抗た!

エリア3は殺人センサーとの戦 いのシーンだ。画面切り替えはな く、センサーをすべて破壊すれば クリアーとなる。操作方法はエリ ア1と同じだが、床以外に乗れる 部分がないので、ほとんど上を押 しっぱなしで操作することになる だろう。

このエリアには砲台とセンサー が4つずつあり、どちらもシャッ ターが開いたときでないと攻撃で きない。が、相手もその瞬間に弾 を撃ってくるから、この一瞬はな かなか緊迫したものになるぞ。

『、、、、前線基地、、、、、

……破壞完了。 これより、第2基地へ むかう、OVER……』

## AREA4

#### HELL FALL

#### [地獄の滝]

エリア 4 は滝のある崖を下から上へ登っていくステージだ。この面も操作方法は変わらないが、はしこのようなものがないため、上への移動はすべてジャンプを使う。ジャンプ中は弾に当たりやすいので、画面中のすべての砲台を破壊してから進んでいくほうが安全だろう。急がば回れ、1日1 歩、3日で3 歩、3 歩進んで2 歩下がる。じーんせいは……。そーゆーこと。



◆左右から出て来る敵兵を最優先で倒すこと。砲台をねらうのはそれからだ。

# AREA5 2ND UNDER PASS

[第2地下通路]

# AREA6 HOMICIDE CENSOR

[殺人センサーNo.2]



■ふたつに分身して、誘導弾を撃ってくる。早めに付りをつけよう



エリア 5 は 2 度めの3Dステージ だ。エリア 2 よりも攻撃はきつく なっているが、特に変わったとこ ろはないので省略させてもらった、 悪く思わないでくれ。

エリア6は、砲台は2個と少ないのだが、左右から飛び降りてくる敵兵がなかなか手ごわいのだ。ここは中央で戦うより、端のほうから斜め撃ちでセンサーをねらったほうがいい。ボスのゴドムガーが出現したら急いで中央に行き、速攻で倒してしまえばオーケー!

## AREA7 TUNDRA AREA

このエリアは『魂斗羅』最大の山場と言っても過言ではないだろう。ここに来ていきなり大型の敵キャラが3種類も登場するのだ。しかも、このデカキャラたちはこの後のエリアにはまったく出て来ないのだ(ゴルデアがエリア8にも登

場するのを除けばだが……)。もうちょっと出し惜しみしてもバチはあたらないんじゃないかとも思うけど、まあ、きっぷがいいともいえる。エイリアンはもしかしたら、江戸っ子なのかもね。ま、ともかく難度はかなり高いエリアだ。

## 大型キャラが行く手をはばむ!

#### 高速反重力ホバー



★爆弾と装甲兵を落としながら、左右に移動する。装甲兵はジャンプでかわせ!

#### 重装甲掃討車



#### ツンドラ地帯



全森の向こうから飛んでくる。アイテムのようだが、じつは爆弾なのだ。

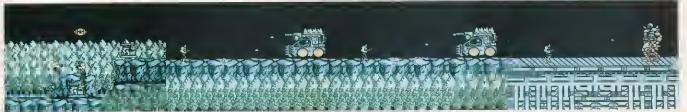
#### 兜鬼巨神兵



、頭部をねらって彈を運射しよう投けてくる円盤をジャンプでかわしつ

#### MSXゲーム徹底解析





## REA8





このエリア内にはエネルギーを つたえるパイプが縦横無尽に走り 回っている。このパイプのところ どころにある裂け目から、いきな り噴き出す火柱には注意が必要だ。 この下を通り過ぎるときは、うま くタイミングをはかって消えた瞬 間にいっきに駆け抜けること。な

にも考えずに突っ込んでいくと、 必ずあたってしまうぞ。

このステージも最後にゴルデア が待ち受けているのだ。





★赤く光るパイプには注意しよう。近づ くと、突然火炎を噴き出してくるぞ。

## 「異星人ゾーン

ここが本拠地なのか!?



が、右上を押しつはなしで連射すれば、簡単に倒せる。



いよいよエイリアンの体内に突 入だ。ということなので、このス テージにはパワーアップアイテム はひとつもない。気を引き締めて ミスしないようにしよう。

アーケード版はこの面が最終面 だったけど、MSX版はこれからま だまだ続くぞ。この先は洞窟、地 下迷路、マグマ地帯と多彩なステ ージが広がっている。そして最終 ステージに待ち受けているものは いったい……? 待て! 次号!!

# パック・マニア

## 今度のパックマンは ひと味違うぜ!!

みんな、パックマンは知ってる よね。黄色くて、丸いキャラクタ 一が迷路の中を走り回って、すべ てのエサを食べるとクリアーって

620740 Temcor

●画面のスクロールは、ほん とにきれいではやいんだよ。

BLOCK

TOWN

いうやつ。いちどぐらいはやった ことあるでしょ。ではそのパック マンと、パックマニアはどこが違 うでしょう? 答えは"IA"だ。わ かる? 『PAC MAN』に NA"をつ けると『PAC MANIA』になるでし ょ。えつ、つまんないこと書くな って? ごめんごめん。

じゃあ、まじめに答えようかな。 パックマニアはパックマンシリー ズの第5作になるわけだけど、内 容はオリジナルのパックマンとほ

名前は『パック・マニア』だけれど、別に マニア向けのゲームっていうわけじゃな いんだよ。実際は、とっつきやすくて誰 でも楽しめて、奥の深一いゲームなんだ。

■ナムコ MSX2 6,800円 税別 (2DD)

ぼ同じなんだ。違うのは、画面が 立体的になって、スクロール制に なったことと、パックマンがジャ

ンプできるようになったことだ。 これで、敵にはさまれてもあきら めることはなくなったわけ。



このゲームはマッフが一部分しか見えな いから、モンスターにハサミうちされる ことが多い。でもあわててはいけない。

こっちにはジャンフとい う奥の手があるのだ!



ワールド1とワールド5はこのブロックタウン だ。このマップはエサをぜんぶ食べたあとのもの で、実際にはほぼすべての通路にえさが置かれて いるのでご安心を。さて、マップの中に矢印があ ることに、もう気づいたかな? 賢明な読者とナ ムコマニアの人はおわかりだと思うが、この矢印 のところは、モンスターの一方通行路なのだ。モ ンスターはこの場所を逆向きに通ることはできな い。もちろんパックマンは平気で通れるから、モ ンスターに追い詰められそうになったら、矢印の ところを曲がればいいわけだ。ただし、パックマ ンがジャンプしているときは、一方通行を無視し てくることがあるので気を抜かないように。

## **MONSTAR'S PROFILE 1** ICLYDE DE ATI



モンスター軍団のリーダー格で、足も一番 速く、怒るとさらにスピードアップするやっ かい者。バックマンシリーズでは第1作から 登場し、いつもパックマンのよきライバル? になっていた。別名、追いかけアカベイ。



ワープトンネルの形は違うけれど、 このワールドはオリジナルのパックマ ンのマップと同じ形をしているのだ。 BGMもどこか聞き覚えのある音楽だ ぞ。そういえば、オリジナルには完璧な パターンがあったんだよね。そのパタ 一ンを使えば256面に挑戦しな一んて、 バカなこともできたんだっけ。 おっと いけね一、話がそれちまった。役に立 つことを書かなくちゃ。パックマンが ジャンプできることは前にも書いたけ ど、このジャンプカは、一定時間ごと に徐々に低下してしまうんだ。フルー ツターゲットを食べれば時間が少し延 びるけど、急ぐにこしたことはない。 いつまでもあると思うなジャンプカ。

## **MONSTAR'S PROFILE 2**

#### **■PINKY** ピンキー



別名、待ち伏せモンスター。いつのま にか先回りして待っているイヤなモンス ター。昔はモンスター軍団の紅一点とし てちやほやされていたが、スーの登場で 人気がなくなり、最近ヒステリーきみ。

#### パックマンのルーツ

1980年に発売されたパックマンは、世界中の ゲームセンターで大ヒットし、たくさんのパソ コンに移植されたんだ。このじつにシンプルな パックマンというキャラクターは、いったいど うやって生まれてきたと思う? 下に写真があ るからばれちゃってるかな? そう、パックマ ンのルーツはなんとピザパイだったのだ! ま あ、そんなに力入れて言うほどたいしたことじ ゃないか……。ナムコの開発部の人が、お昼に ピザを食べていたとき、ふと思い付いてできた のが、このパックマンだったわけ。

念のために言って おくけど、これはホ ントの話だからね。 ピザが食べたいから、 こんな話をでっちあ げたんだろうとか、 そーゆーふうに考え るのはよくないよ、 うん。ホントだよ。



## 食べて、食べて、食べまくれ!!



#### **エサ**(60ポイント)

しつこいモンスターをかわしつつ、 マップ内のエサをすべて食べることが、 パックマンに与えられた使命なのだ。



#### パワーエサ(300ポイント)

これを食べれば、反撃のチャ ンスだ! いじけてしまったモ

ンスターに食いつけ!! いじけモンスターを 連続して食べると、200、400、800、1600、 3200、7650点と得点がアップするぞ。

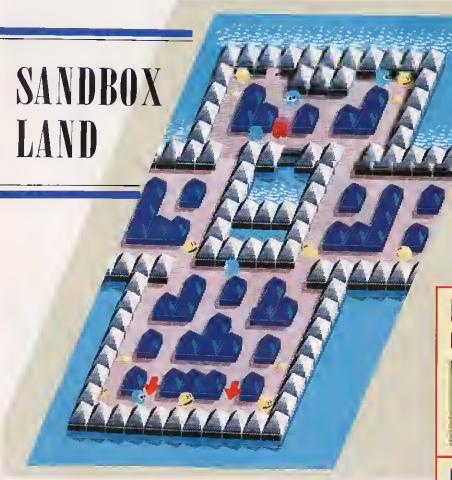


#### フルーツターゲット(1,000~8,000ポイント)





一定数のエサを食べると、特定の場所に出現する。ボ ーナス点のほかに、パックマンのジャンプカの衰えを緩 和する効果も持っている。全部で8種類あるのだ。



このステージは中近東あたりの砂漠のピ ラミッドとオアシスをイメージして作られ たんだって。なんとなく幻想的で、いい雰 囲気だね。さて、このステージにやって来る 前にパックマンシアターで警告された通り、 ここから双子のジャンプモンスターが登場 するぞ。こいつらは、パックマンのジャン プに合わせて、いっしょに跳び上がるので、 跳び越すことができない! だから、こい つらを見掛けたらとにかく逃げよう。はさ まれてしまったらもう逃げ場はないぞ。

しかし、モンスターの数が増えるのは、 悪いことばかりでもない。パワーエサを食 べたときには、それだけ食いでがあるとい うことだ。がんがん点を稼いじゃえ ||

## **MONSTAR'S PROFILE 3**

■INKY インキー



とにかくほかのやつとは違うことをす る変わり者。口癖は「フッ、どいつもこ いつも分かっちゃいねえぜ……」本人か ら聞いたわけではないが、おそらくバン クスだろう。人呼んで気まぐれアオスケ。

## **MONSTAR'S PROFILE 4 ■BLINKY** ブリンキー



昔はおとぼけグズタと呼ばれ、いじめ られっこだった彼も、今は立派に成長し て、かっこいい名前ももらった、のだが、 やはり性格はおとほけのまま……。彼に 捕まることは、ますないのでは……。

## PACMAN豆知識

7650点



このナムコ点が初めてゲーム中に登場したのは、 1984年、パックランドの中だった。7、6、5でナ、 ム、コというハトヤの電話番号のような気恥ずかし い点数だけど、得点の低いナムコゲームでは、高得 点をねらうための貴重なボーナスポイントだった。

あるぞ



#### **ダブルエサ**(7,650ポイント)

これを食べると一定時間モンスター がいじけ、得点が400、1600、7650とス キップしたものになる。この効果は、 そのパックマンがミスするまで続く。



#### スーパーエサ(1,000ポイント)

これを食べると、バックマンのスピ ードが速くなる。連続したパワーエサ の効果が切れたときか、ラウンドクリ アーや、ミスをすると効果が切れる。





#### **ノーマルダーゲット**(4,000~10,000ポイント)

ただのボーナス点。フルーツターゲットと同じ効果もいちお一ある。これ らのスペシャルアイテムは、一定数のエサを食べると出現する。ただし、そ のときにパワーエサが4つ全部残っているときと、そうでないときとで、出 現するアイテムが違ってくるのでそのへんをよーく考えてブレイしよう。

## JUMPを 最大限に 使おう!!





ジャンプは、モンスターにはさまれて、どうしよう もないときだけ使うものとは限らないんだよ。

ジャンプをすると上目づかいするぐらいの近距離にモンスターがいる場合は、ジャンプすることによって

モンスターを引き離すことができるんだ。また、モンスターが、通路内では後ろに振り向けないのを利用して、 追いかけられたら振り向きざまにジャンプして、後ろをついていくなんていうテクニックも考えられるね。



## **MONSTAR'S PROFILE 5**

ISUE 7-



バックランドでモンスター軍団にくわわった、謎の女性モンスター。アイシャドーがなかなかス・テ・キ。彼女はその美貌と女の武器で、野郎モンスターをたらし込み、軍団の影のボスになろうとしているらしい。

# 毎度おなじみパックマンシアター

パックマンと言えば付きものなのが、この コーヒーブレイクだ。パックマニアでは映画 風になっていてパックマンシアターという名 前がついた。実際にコーヒーを飲む暇はない けど、パックマンの楽しい姿は、緊張を解き ほぐし、心を安らかにしてくれるだろう。

# MONSTAR'S PROFILE 6







初登場の新入りモンスター。 パックマンに合わせてジャンプ する。どっちがコで、どっちが モンなのかは定かではない。

見るからに危なっかしいステージだけど、 通路から落ちたりすることはないのでひと 安心。それから、階段を上ぼるときにジャ ンプしなくちゃいけないってこともない。 これで、ふた安心。ようするに、ほかの面 と変わらないってわけ。ここをクリアーす ると、さらに難易度の上がった2周目が始 まる。それを何とか乗りきれれば、感動の エンディングに突入だ! ところで、この 面はアメリカの国旗をイメージしたものな んだけど、なんでアメリカなのか分かるか な? それはナムコの社長、中村雅哉氏が アメリカ人だから、というのは真っ赤なウ ソ。これは、ナムコ提供のラジオ番組、「ラ ジオはアメリカン (通称ラジアメ)」にひっ かけた、というのが正しい答えだろうね。



# 気分はインディ・ジョーンズ!

夢、冒険、マロン。あ、いや、ロマン。こんな言葉に、 男だったら一度はあこがれるのではないだろうか。そん な君にぜひ送りたい、この『マラヤの秘宝』。堂を求めて 旅する冒険家が主人公のアクションブドベンチャーだ。 今月は3面までのマップを引き連れて、徹底解析に登場!

■ポニーキャニオン MSX2 5,800円[税別] (ROM)

「マラヤの秘宝」の操作はとっても簡単だ。プレ イヤーはジャンプと攻撃の2種類のボタンでゲー ムを進めていくだけ。まだ、途中出てくるモンス ターたちを剣や炎(ファイヤークリスタル、炎の 実というアイテムを持つことにより撃つことがで きる)で倒すことによりお金、各種アイテムを入 手することができる。わかりやすいではないか!









も怪物にあっさり返り討ちにされ てしまうのが関の山。まずは、村 人から話を聞くことから始めよう。 さあ、冒険の出発だ。とはいえ 魔物に呪われたこの村では、長老 主人公はまだ武器を持たない丸腰 から魔物を倒してほじいと頼まれ、



オレは世界をまたにか ける採検家だ。オレは今、 東南アジアの奥深くにあ る秋境マラヤにいる。こ

の地に眠るという伝説の 秋宝を求めて、はるばる ここまでやってきたとい うわけだ。目指すは当然、 マラヤの秘宝。しかし、 今回の冒険はいつもと違 って少々手ごわそうだ。 いったい、マラヤの秋宝 とは何なのか。オレは、 村を後にした。

### アイテム紹介



★この炎の実の数

●炎を撃つことが ぶん、炎を撃てる。 できるクリスタル。



★体力を最大に回 ★H·P(体力)のゲ 復する、奇跡の水。 一ジが増えます。



●炎が1~3連発



★注意! これは



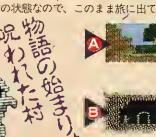
★これは重宝! 1人増えちゃうの。



★そのほかにもア ダメージ1の毒だ。 イテムがあるのだ。



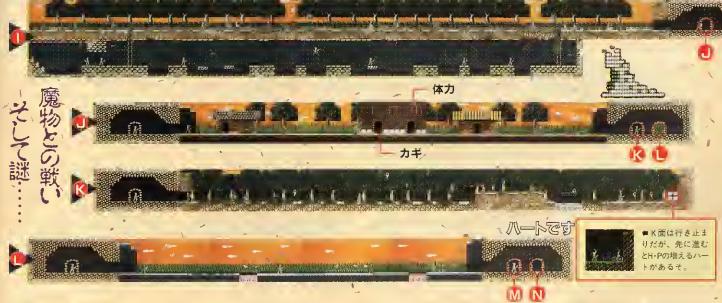




魔法の剣をもらえるはずだ。









ゲームもとうとう中盤にさしか かった。この面はほとんど一本道 のマップなので迷うこともないは ずだ。が、しかし! なめてかか ると、と一んでもないことになる。 歩き回ってみるとわかるんだけ ど、この面にはなんと出口が、ない い! のだ。それでは、どうすれ ばいいのか? 冒険はここで終わく ってしまうのだろうか?

じつは、ここはある謎が隠され ているんだぞ。町の人たちと話を すればわかるんだけど、町を抜け たところにある湖の下には巨大な 洞窟があるらしい。そして、その 湖を自由に操ることのできる魔法 使いがどこかにいるというのだ。

とりあえずはその魔法使いを探 ~すことから始めてみよう。でも、 どにいるかが問題なんだけどいい。

る謎の男。彼もマラヤの秘宝を探 る冒険家のひとりなのだ。主人



すこしでも怪じいな、と思う場所は 爆弾を使って穴が開くかどうか試して みよう。写真のような場所などで、各 種アイテムが隠れている場合があるぞ





魔法使いに会って洞窟への道を 開いてもらったら、湖のところま で戻ってみよう。どこかに穴が開 いているはずだ。この洞窟内は前 半に比べると、格段に広くなって おりさすが中盤戦、一筋縄ではい かない構造になっている。

仕掛けもシビアで、針山と違い 落ちたら一発で死んでしまう火の 海や、左右に動く石橋など、ジャ ンプするタイミングが少しでも間 違うとすぐミスにつながってしま

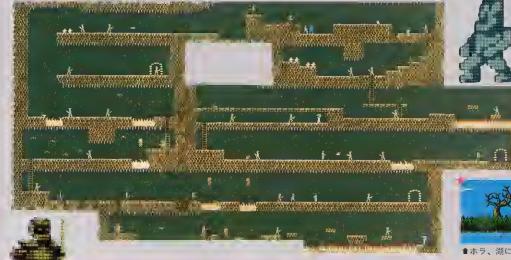
うものばかり。

またここの扉の入り口は、洞窟 のどこかにある3つの石像により 封印されている。封印を解くには 00 石像をすべて破壊しなくてはなら ないことも覚えておくように。

★滝の裏側に、行けてしまうのである!



**♪魔法使いと会えば、湖の道は開けるぞ** 







●ホラ、湖に戻るとぼっかりと穴が開いているでしょっ!

残念なことに、徹底解析はここ まで。後半の4、5ステージは、 自分の力で解いてみよう。じつは 『マラヤの秘宝』にはまだいろいろ な秘密が隠されているんだけど、 読者の楽しみをこれ以上奪うのも かわいそうなのでこれ以上は言え ないのだ。本当は書いたいのに言 えないつらさもわかってほしい。

最後に、『マラヤの秘宝』は意外 (?)なほどよくできたゲームだと

言える。適度な難易度や、テンポ のいいBGM。それに、キャラクタ 一の動きが本当によく出来ている。 さて、マラヤの秘宝は誰の手に?



拿大寺院に通じる封印を解くのが、目的。







# パチプロ伝説

大人の遊びの代名詞、パチンコがMSXでプレイできるの だ。実戦さながらのスリルと『奮が沸き起こる! 今月 は各パチンコ店の紹介からそれぞれの台における攻略法 をまじえたゲーム全体のコツを教えてしまうのである。



■HAL研究所 MSX2 5,800円 [税別] (ROM)

パチンコ大好き少年(18歳未満 はできないんだよね、パチンコ)、 パチ失くん。彼はメタルスーツに 身をまとい、史上最強のパチプロ を夢見て、日本全国パチンコ修行 の旅にでました。はたして我らが パチ夫くんは史上最強のパチプロ になれるのでしょうか……。

というようなストーリーからな る『パチプロ伝説』、パチンコ店内 にいるお客さんから情報を入手し、 台という台をかたっぱしから打ち 止めにしまくって、パチ夫くんを パチプロに育てあげるのがキミの 使命となるわけだ。

このゲームは 1 軒のバチンコ店 が1ステージとなっており、その 店によって決められている打ち止 め台数に達するとクリアーとなる。 最初のうちは規定の打ち止め台数 も少なく、台自体も出やすいもの

が多い。しかし、だんだんステー ジが進むにつれてキビしくなって くる。パチ夫くんの目指す真のパ チプロになるには、なみなみなら ぬ努力と忍耐力、そして、いい台 を見極める確かな眼力が要求され るのはいうまでもない条件である。 おまけに初めは100発しか玉を持 っていないし……。これらの幾多 の困難を乗り越えて、パチ央くん は見事パチプロの称号を得ること ができるのでしょうか?



**★**まるで \*○ボコッ○\* みたいないでた ちのジャラ夫くん。なんか浮いてるよね。

#### ①まずはおはなししよう

いつ、どんな場所でも、人とのコ ミニュケーションを怠ってはいけま せんね。初対面の場合でも、もじも じしないて積極的に話しかけてみま しょう。怖いおあにいさんもしょせ んは人の子、ていねいにお願いすれ ば、ほら、素敵な情報をうちあけて



くれることでしょう。これが愛です。うだとしても「いいえ」と言うと……。

#### くぎをみてみよう

パチンコのかなめは、やはり釘で すね。釘はバチンコ玉の道、すなわ ち人生を決める役割をしているわけ です。人間の場合、苦しいことや悲 しいことがあっても、上を向いてい れば、いつかは必ずいいことがある といいます。釘だってそうなんです。 下を向いてちゃー、最悪なのよー。



★上に開いているような紅がいいんだよ ダマされたと思ってやってみてくれい

## パチンコをするまえにおほえよう よいこのやくそく

## 3じょうたいをかくにんしよう

結婚して間もない若奥さんがお風 呂を沸かしたままお買い物して、帰 ってきたら火事になっていた、なん て話がよくあるみたいです。ついカ ッとなってしまい、自分の状況をま るっきり把握してない、なんてことは ありませんか? とくに玉の数には 終始気を配るように心がけましょう。 ついつい忘れがちになるもの。注目!



●画面右の数字は、ブレイをしていると、

## 4)いつもれいせいにね

「つねに頭は冷たく、そしてハート は熱く」なんてことわざがあるように、 煮えたぎる情熱とともに冷静さを失 ってはいけないものです。どこをど うやってもうまくいかないような台 でズーッと遊んでいては、あとでヤ ケドをするのが関の山。粘り強いの もいいですけど、限度を考えてね。



★おいおい、アブないんじゃないかい!?

## よんだらもういちどよもう!

# 目指せ打ち止め!!

さあ、ジャンジャン出して出して出しまくりましょ う。というわけで、台の種類別の攻略ポイントを紹 介します。あとはキミのハンドルさばき次第だよ!

## ヒコーキ台

セブン台と同様にポピュラー なヒコーキ台。着実に玉を増や せる、ダイナミックな動きなど、

魅力抜群! 台のなかで は一番無難に遊べるのだ。

下のチャッカーに入る と、そのチャッカーに表 示されている数だけ、セ ンターアタッカーが開き ます。で、センターアタ ッカーのVゾーンに玉が

入れば大当たりとなる仕組み。 その最中に V ゾーンに玉を入れ れば大当たりは継続されるぞ!









●このチャッカー2を狙うように、うま ●飛行機だけでなく、こんなイカしたボ くハンドルを調節して玉を入れちまえ! ーイズの台もある。種類は一番豊富だぞ。

## セブレ台

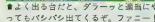
パチンコといえば、必ずとい って登場するのがこのセブン台。 3ヵ所の(とくにデジタルドラ

ムの下)GOチャッカーに 玉が入ると中央のデジタ ルドラムが回転し、スロ ットマシンよろしく、数 字(台によっては絵)が見 事揃えばおめでとう! といったカンジです。コ ツはなんといってもGOチ

ャッカーにどれだけ玉を入れる ことができるか、がカギとなる









●数字や絵によって大当たりと中当たり ってもパンパン出てくるぞ。ファニー!かある。左の2つが揃うと小当たりです。

## 権利台

ドガーンと大当たりを狙うか、 はたまた持ち玉を失うか。まさ にイチかバチかのスリリングな 台がこの権利台だ。センターダ イヤルの赤い部分に入ったとき に限り、大当たりの権利が発生、 し、チャッカー(台の下中央)の ふたが開きます。そしてチャッ カーに玉が入ればしめたもの。 左右下のチューリップが6秒間 開きます。これが最高10回作動 するのです。ところが、権利最

中にセンターダイヤルの 赤い部分に入ってしまう と権利は消えちゃう。

確かに一度入ってしま えばもうこっちのペース なのだが、権利を獲得す るまでは、多少の時間を 要するようだ。この台で遊ぶ場 合は、あらかじめほかの台で玉 を増やしてからにしたいものだ。



●丸いのがセンターダイヤルです。この 横を滑らせるように玉を落としなさい。



報告報

パチンコはね、昔はこんな台 しかなかったんだよ。というよ うな素朴なフォルムの一般台。

中央の天入賞口への玉 の入り方によってチュー リップの開き方が変わっ ているのだ。コツとして は天釘(一番上にならんで いる釘)のまんなかにぶつ けて、そのまま落下させ る、といった方法が効果 的だぞ。また、画面下の縦にな らんだチューリップは、下のほ うから玉を入れると得をするぞ。





入れなけりゃ、おはなしにならないのよ。オヤジ。頭出してちゃ危ないでしょ!



●ワーゲンに乗る、幸せそうな顔をした

# パチンコ店めぐりだ!

パチ夫くんの修行の舞台となる数々のパチンコ 店を詳しく紹介しよう。これからの戦い(?)の 参考にしていただきたい、と願う今日このごろ。

# 1軒目 パチンコ デルデル 1号店 2軒目 パチンコ ビッグ

最初の店、デルデル1号店は計 50台のパチンコ台が設置されてい る。店内は、中央にはヒコーキ台 が20台、セブン台が奥に20台、そ して左右の手前に10台の一般台と いった感じの、比較的小さめのパ チンコ店だ。ちなみにここで5台 打ち止めすると次の店へと進める。

前にも述べたように、パチ夫く んは最初100発しか玉を持っていな いので、まずはこの持ち玉を増や すことを考えよう。幸いなことに

この店には一般台があるので、 とりあえずそのなかから出そ うな台をセレクトして、肩な らしがてらプレイしてみるの が一番妥当なところではない かと思う。まちがってもいき なりセプン台に挑戦しないよ

うに(まあ強制はしな いけど、あとで泣く可 能性が……)。

それぞれの台は2,000 発で打ち止めになるの で、クリアーするのは そんなに苦じゃない。 \*パチプロになる"とい った使命をあまり重く 考えずに、リラックス してプレイしよう。最 初だけあって小手調べといえる店 なので、3種類の台でそれぞれの コツをつかんでくれ。



っともコンスタントに玉を増やせる 一般台」なにはともあれこれを狙え!





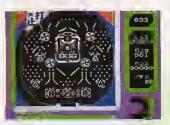
●パチプロの才蔵。彼のお言葉はとてもありがたいのだ。

デルデル 1 号店を難なくクリア 一したからといって安心してはい られないぞ。なにせ一番の安全株、 一般台がないんだから、ここには。 ビッグは右にセブン台、左にヒ コーキ台がともに20台、そして両 スミに権利台が10台というフロア 一構成。遊ぶ台の順序としてはヒ コーキ台、セブン台、権利台が安 全かつポピュラーだね、やはり。

注意しなければならないのは、 権利台だ。じつはこの台に限り、 どこの釘を見ていいのかわからな



★いいこと言うねー、ねーちゃん。パチ ンコはまさに忍耐力! それしかないぜ。



★玉を増やすなら、このようなヒコーキ 台がよろしいかと存じますです、はい。



●一回出ちまえばこっちのものなんだけ ど、出る気配がまったくない。う一む。

いのである(申しわけない)。ただ、 はっきりいえるのは、少なくとも 持ち玉があまりないときは近づか ないようにするべし。一度入れば ジャンジャン出るが、それまでに はかなりの時間を要するからだ。 どうしても権利台で遊びたくなっ たら3、4台打ち止めにしてから にしてほしい。逆にいえば、たく さんの玉を使えば権利台の醍醐味 を味わえるということだ。無理を しない程度にエキサイトしてね!



●カウンターのおねえさんとお話しする と、バスワードを教えてくれる。寝よ

#### 特別付録

できるだけ多くのピープルに、 できるだけたくさんの台を打ち止 めにしてもらいたい! というこ とで、パチンコのパも知らない人 のために、編集部でチョイスした ベリーナイスな釘を、台別に公開 してしまったんだな一、これが。



★デジタルドラムの下にあるGOチャッカー の釘は、こうでなくっちゃ。やっはり。



★これはチャッカー2の上の釘。よくわか



★一番上の釘、いわゆる天釘は、上を向い んないけど、このようなものだったら出る。 ているのをお選びください。その下もよ

## 3軒目)バチンコ

30台のヒコーキ台に混じるよう に、20台のセブン台と10台の一般 台が設置されているニコニコ。セ オリーどおりに(?)一般台を攻め、 調子がでてきたかな? と思った ところでほかの台でエンジョイす るといった行動パターンでしょう ね。ちなみに打ち止めは、一般台 が3,000条。セブン台とヒコーキ台 が2,500発と、これまでの店よりも 若干ですが多めになってます。

ところで、画面右に常時表示さ

れている"パチ夫"というのがあり ますが、これはいわゆる残りのチ ャンスを表わしてます。つまり持 ち玉が 0 になっても、このニコニ コした顔の数だけプレイできるの です。これは各店をクリアーした ときに表示される得点がある程度 増えることにプラスされます。運 悪く持ち玉がスッカラカンになっ ても、これがあればまた100発から できるのです。そうそう、ここの 打ち止め台数は6台ざます。



★33番台はどうやらヒコーキ台のようだ な。う一ん、釘を見てから決めよっと。

## 4軒目 バチンコデルデル2号店

お一、なつかしい。デルデルは 2号店もあるんですね。もうかっ てるって証拠だな一、これは。

店内はニコニコとたいして変わ りはありません。台の種類と台数 も同じだし。どの台も2,500発で 打ち止めになります。したがって 基本的な攻め方もニコニコと同じ でいいかと思います。

ところで、キミは嫌っている台 はないかな? ある!? それはマ ズイですよ。理由はあえて教えま



★チューリップ全開! 一般台の偉大さ を痛感してしまう。気持ちいいよなあ。



★とかなんとかいっているうちに、はい、 打ち止め。10分くらいでこうですから。

せん(最後の最後でわかるんです けどね)。どの台も平均して、とま ではいかなくても、いちおうひと とおりプレイしてみてください。 セブン台とヒコーキ台は天釘の左 はじにぶつかるように、権利台は それよりもほんのちょっとだけ弱 めに、一般台は天釘の中央にいく ようにハンドルを調節すると、い いみたいですよ。もちろん、その 前に釘を見て、いい台だと確認し なければ意味ないですけど……。

## 5軒目 パチンコ 一一リノト

もう笑いが止ま

Tide Code

さあ、いよいよパチ夫くんの修 行も後半へと突入です。今までの 経験をもとにかんばりましょう。

りません。たまりませーんってカンジ!

★うへ一、出る出る!

この店はヒコーキ台(打ち止め は3,000発)が45台と圧倒的に多く、 あとは中央にセブン台(4,000発) が10台、権利台(4,000発)が左下 に15台となってます。もし、これ まですべての種類の台で遊び、打 ち止めするためのコツを理解した 人なら、終始ヒコーキ台に執着す るのもいいでしょう。ここでの打

ち止め台数は7台ですので、ここ まできたら、自分がもっとも得意 とする台で打ち止め台数を増やす ことに専念したほうが賢いですよ。



會権利台もいいけど、一歩間違えると… …。また100発からってのはイヤでしょ?



●やっぱりコレでしょ。困ったときのヒ コーキ台。これが合い言葉ですよだんな。

# それ以降は・

長いパチプロ修行も残すところ あと2軒。ひとつはパチンコジャ ンポ。セブン台が45台、ヒコーキ 台が15台、一般台が10台ある。最 後の店はパチンコジョイ。セブン 台とヒコーキ台が30台ずつ、権利 台が20台で打ち止め台数も8台と べらぼうに多い。とはいえ、腰を 据えてプレイすれば、OKだね。

さて、これで終わった! なん て思ってはいないかい? じつは、



このあとにパチプロとしてのテス

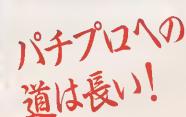
トのようなものがある。これをク

リアーしないと……。でも、ここ

まできたらもう、社会党のように

ヤルしかないね!

それにしても8台打ち止めとはツラい。





會彼女はパチプロの順子。どの店にもい るので、彼女から情報をいただこう。



●ジャンボは思ったより楽チンですよね。 だって一般台があるんだもん。うひひ。

# ディガンの魔后

本来のRPGとはなにか? を徹底的に追求し、スタジオ ぬえが1年をかけて細密に設定したガデュリンの世界。 そして、加藤直に氏が手がけた美しいグラフィック。常 識はずれどもいえるゲーム展開には本当に驚いてしまう。

『ディガンの魔石』の舞台となる のは、ガデュリンと呼ばれる世界 だ。このガデュリンの西ファーン 大陸にあるオロ国の、カーティア という村から物語は始まる。

主人公は、カーティアに生まれ 住む若者、ディノ。村一番の美女 といわれるアビリアとの結婚の日 を迎え、2人にとって幸福であろ う未来を思い、胸を躍らせていた。 そして、2人は人生の平穏無事を 祈るため、お告げの泉の巡礼へと 旅立ったのである。これは、村の 古くからの習わしであった。

しかし、お告げの泉に到着した 2人を待ち受けていたのは、予想 に反して不吉な予言であった。2 人の絆が断ち切られ、大いなる試 練が与えられるというのだ。祝福 されるべき日に不吉な予言を伝え られた2人は、不安を抱きながら も試練の打破を信じた。

ところが、予言の通りの出来事 が、カーティアに戻った2人に訪 れた。アビリアが原因不明の病に 倒れたのである。次第に異形へと 変身していくこの奇病には、マイ ヨールという国家の独占物である 魔法が関与しているという。愛す





る妻を病から救うため、ディノは 1人でマイヨールへと向かった。

今までのRPGと違い、経験値の 存在しないこのゲームの秘密は、 パラメータにある。登場人物のそ れぞれが体力や魔力などのパラメ 一夕を持ち、主人公の行動によっ て、数値が変化していくのである。 そして、そのパラメータの数値に よって、ゲームの進行が変わって しまうというすごいしくみ。それ だけに、主人公の行動がとても重 要な意味を持つのだ。弱いものい じめや盗みなど、悪徳を重ねてい ると誰にも信用されなくなって、

いざというときに 助けてくれなかっ たりするわけだ。

もともとこのゲ 一ムの目的は、敵 を倒して主人公を 強くしていくこと ではない。プレイ ヤーが主人公にな りきって、実際に

■アーテック MSX2 8,800円[税別] (2DD)

その世界を冒険し

ている気分にひたれると いうのを目的としている。 ということは、これは本 来のロールプレイングの 要素をもったゲームとい えるのかもしれない。









# ゲームの背景やアイデアの設定、

そして原画など、グラフィック制 作のすべてに参加している加藤直 之氏。彼の手による点描のような グラフィックは、PC-9801版から MSX版に移植されても、その美し さにはほとんど変わりがない。ち なみに、2つの機種の同じ画面を 右に並べてみた。ほら、MSX版と は思えないほどきれいでしょ?

#### PC-9801版



ちらは、先に発売されたPC-9801 版。細かいところまで描かれている。

#### MSX版



うして並べてみても見劣りしない ぐらいていねいに表現されている。

# <u>ភាពលាកាលពេលពេលពេលពេលពេលពេលពេ</u>

## MSXゲーム徹底解析

ディノが生まれて育った村、カ ーティア。オロ国の片隅に位置す るささやかな村た。ディノの冒険 は、ここから始まる。村の中には ディノの家はもちろん、食料品店 や職業斡旋所、神殿などがある。

このゲームでは、ふだん自分が 生活しているのと同じようにディ ノを行動させるというのが、重要 なポイントとなっている。冒険し ていくことによって、ディノはお なかがすいたり眠くなったりする ので、それを満たしてあげなけれ ばならない。カーティアではディ ノの自宅があるので、無料で食事

や睡眠をとることができる。

この村で必ずしなければならな いのは、長老のルトファに会って 話を聞くこと。アビリアの病気を

治すには、マイヨールのエドナへ 行き、タオ・ホーという大魔導師 に会うのだと教えてくれる。エド ナに行くための馬と食料を買おう。



## 6)ルトファの家

カーティアで重要といえる場所が、オ 口の長老ルトファの家。見た目は仙人の ようなルトファは、本人も年齢を覚えて いないほどの老人で、それだけにいろい ろなことにくわしい。旅をするうえで必 要な情報も教えてくれるので、村を出る 前にはぜひ立ち寄っておきたい場所だ。 タオ・ホーについての話も聞けるぞ。

## 職業斡旋所

お金を得るためにはアルバイト をする。ここではいろいろな仕事 を紹介してくれるが、資格を満た していないと働けないものもある。





神殿は、村によって役目が違っ ている。カエルのようなトカゲの ようなカッパのような生き物がい るが、じつは神官なのである。





自分の家に帰ると、ディノの留 守中にアビリアの世話をしてくれ ているラズテクおばさんと、最愛 の妻アビリアがいる。カーティア にいる間は、ここで自由に睡眠や 食事をとることができるのだ。



★早く病気の謎を解かないと恐ろしい姿に。



バと水牛と馬の中間のようなもの。

村から村へは馬を使って移動する。 このゲームでは馬もアイテムの1つ とされ、馬を持っていなければ、村の 外に出ることはできないのだ。次の 村へ行くための条件がそろったら、お 金をためて馬を買っておくこと。ち なみに、馬といっても外見上は地球 にいるものとかなり違っていて、ロ



食料がなくなると体力がどんどん 減ってしまうので、常に持ち歩くよ うに心がけたい。ここでなるべくた くさんの食料を買っておこう。食料 の減り方は種族によって違うが、店 で買ったものは起きている間に自動 的に減っていき、食堂などで食事を した場合は、一定時間減らない。食 料の減るスピードは、かなり速い。



## アルバイトでお金をかせぐ!

職種	出現地	資格・報酬ほか
皿洗い	全	資格はいらないが、得られるものはお金だけだ。
かじや	全	お金のほかに守備力がアップする。強さ40の資格が必要。
使い走り	全	得られるお金は一番少ないが、す速さがアップする。
薬屋	全	資格に賢さが必要。アイテムの毒消しが手に入る。
大工	全	資格はHP300。報酬も多く、強さや活力薬も手に入る。
食品加工	全	資格なし。食料をもらえるので買う手間が省ける。
武器屋	全	資格はいらないが、短剣を手に入れることができる。
どかた	全	HP300の資格が必要だが、報酬は多いほうだ。
魔法の指導	エドナ	高い賢さが必要だが報酬は多く、クコの水が手に入る。
教師	才口	資格に賢さが必要だが、その分、賢さが成長する。
トイレそうじ	全	資格なし。仕事の性質上、根性が成長する。
そうじふ	全	資格はいらないが、成長するものも何もないのだ。
遊び人	エウレス	お金はまったく得られないが、媚薬が手に入る。
道具屋	全	資格は、賢さ50。カの実を手に入れることができる。
馬屋	全	高い守備力を必要とする。そして守備力がアップする。
戦闘指導	バヴァリス	かなり強くなっていないとできないが、報酬は多い。
荷物運び	メルドーン	HP570の資格が必要。根性が成長する。
召し使い	エドナ	資格に高い賢さを必要とする。手に入るのはお金だけ。
農夫	才口	資格はHP300。食料がもらえるが、賢さがダウンする。
兵隊	バヴァリス	根性がかなりないと、なることができない。強さが成長。
詩人	エウレス	資格は高い賢さ。根性がダウンする。
売春婦	メルドーン	資格は女性であること。報酬は高いが信頼されなくなる。
行商	メルドーン	資格なし。す速さの実が手に入る。守備力が落ちる。
どろぼう	全	資格はす速さ70。悪のパラメータがアップしてしまう。
殺し屋	メルドーン	報酬は一番多いが、悪のパラメータがぐーんと上昇する。
占い師	エドナ	強さがダウンするが、知識の実が手に入る。
乳しぼり	才口	資格もなければ成長するものもなく、入るのはお金だけ。
祈とう師	エドナ	MPが高いことが条件。賢さがダウンしてしまう。
門番	エウレス	根性がなければできないが、報酬はいいほうである。
用心棒	バヴァリス	資格は、強さが高いこと。悪のパラメータが上昇する。



ディノには定職がないので、お 金を得るためにはアルバイトをし なくてはならない。仕事は職業斡 旋所で紹介してもらうのだが、場 所によって紹介してくれる職種は 違っている。また、選択した仕事 が必ずしもできるとは限らない。 パラメータによって、できる仕事 とできない仕事があるのだ。その 仕事をするための資格を満たして いなければ、断わられてしまう。 仕事によって得られるものも違う ので、よく考えてから選択しよう。

#### 規則正しい生活を

おなかがすいたり眠くなった りすると、メッセージが出て教 えてくれるという親切なつくり。 本当は教えられる前に補充して おくのが一番いいんだけどね。





## アイテムいるしろしる アイテムには、装備しなければいけないものと、持っているだけで効果があるものがある。

アイテム名	効果	アイテム名	効果
カの実	戦闘中のみ、攻撃力が1.5倍に。	賢者の石	賢さが数ポイント上がる。
硬化の実	戦闘中のみ、守備力が1.5倍に。	毒消し	解毒の作用がある。
後速の実	戦闘中のみ、敏しょう性が1.5倍に。	サランの花	風邪を治す効果がある。
知識の実	戦闘中のみ、集中力が1.5倍に。	クラレルの花	空腹病を治す効果がある。
媚薬	自分のまわりに人を寄せつけてしまう。	RIDSの科薬	RIDSにかかったときに使う薬。
活力剤	体力が全回復する。	エッダの秋薬	ズール症候群を治す薬。
成長薬	最大体力が数ポイント上がる。	星の腕輪	強さが1.3倍に。
クコの水	魔力が全回復する。	月の指輪	賢さが1.3倍に。
きつけ薬	正気度が全回復する。	イシュトの靴	す速さが1、3倍に。
強化薬	強さが数ポイント上がる。	ダルフの守り	守りが1.3倍に。
きこう薬	守りが数ポイント上がる。	ドラゴンの眼	正気度が100に固定される。
好運の薬	素早さが数ポイント上がる。	カの輪	エドナ以外で魔法が使えるようになる。

## マイヨール国エドナの町へ

カーティアでルトファに会い、 タオ・ホーの噂を聞いたら、目指 すは隣接の国、マイヨールだ。マ イヨールはガデュリンで唯一魔法 が使える国で、魔術師が多い。国 の中央にある近代都市が首都のエ ドナで、まずはそこに向かおう。

#### 情報屋ボルンに会え



エドナには、カーティアと同じ ように食料品店や職業斡旋所など のいろいろな施設がある。とりあ えず建物の中に入ってみて、場所 を確認しておこう。一緒に旅を続 けることになる仲間も、どこかの 建物の中で見つけられるはずだ。

この町でまず重要となる人物は、 情報屋ボルン。外観はとても不気 味で意地悪そうだが、金さえ払え ばいろいろな情報を教えてくれる。 ボルンの場合、自分で歩き回って 情報を集めているのではなく、あ らゆる悪党から金で情報を買い集 め、それを高く売っているのだ。 金がすべてという考え方なので、 金さえ払っていれば安心できる人 物ともいえる。大いに利用しよう。

さて、エドナに着いて最初にボ ルンから得られる情報は、司政官 カロンについての話だ。カロンに 会いに行けば、タオ・ホーの居場 所やアビリアの病気の謎を教えて くれるという。さっそくカロンの 屋敷に行ってみることにしよう。

#### カロンの屋敷



#### 宿屋で事件が……



ボルンの情報を頼りに、エトナ の北東のはずれにあるカロンの屋 敷に行ってみると、門番に冷たく 追い返されてしまう。いったいど うすれば中に入れてもらえるのだ ろう。くやしいけれど、もう一度 ボルンのところへ行ってみるのだ。

ポルンからの今度の情報は、カ ロンの侍女ユリがディノを探して いるということ。探してると言わ れても、こちらもユリがどこにい るのかわからないので、ここは宿 屋にでも行って休むことにしよう。

ということで、宿屋にいくのだ が、ここでこのゲーム最初のイベ ントが起こる。ディノが眠ろうと したときに、男に襲われている1 人の女性が、突然助けを求めて飛 び込んできたのだ。その女性が、 じつはユリだったのである。

ユリを助けて再びカロンの屋敷 へ行ってみると、今度は中に入れ てくれ、カロンにも会うことがで きる。そして、カロンから重大な 事実を聞かされるのだ。

アビリアが変ぽうを始めたのと 同じ時期に、マイヨールの魔力の 権化である大地の樹が荒れ狂い始 めた。マイヨールの制覇をねらう パヴァリス国の司祭、ゴーリアの 陰謀である。すべての力の源、デ ィガンの魔石を大地の樹に埋め込 んだのだが、その魔石が壊れてい たため、樹が暴走を始めたのだ。

その影響で、マイヨールきって の大魔導師タオ・ホーは廃人と化 し、竜の結界に隠れ住んでいると いう。すべては、タオ・ホーを探 し出して回復させ、話を聞かない ことには始まらないのだ。

#### ユリを助ける!



#### 思いがけない重実



#### 仲間が加わった!



カロンからひと通り話を聞くと、 一緒にタオ・ホーを探しに行くた めに、マランという仲間を加えて くれる。さっそく竜の結界へと向 かうのだが、その前にエドナの町 の東と西に建っている塔の中に入 らなければならない。ここには、 重要なアイテムが隠されているの た。塔の中では敵が出現するので、 体力や魔力を回復させるアイテム を必ず用意しておこう。

とにかくこのゲーム、パラメー タによって展開が変わってくるの で、竜の結界までの道のりも人に よっては違ったものになる可能性 もある。これが正しいゲーム進行、 といえるものが初めから存在しな いのだ。ただ、共通していえるこ とは、常にパラメータに気を使い ながら進めること。それさえ注意 していれば、人によって展開は違 っても、どうにかエンディングに はたどり着けるようにできている。

#### タオ・ホーはどこに





# をプレイする前に チェックしておきたい お得な情報では

あの『ぎゅわん自己』がパワーアップして帰ってきたぞ! 一んて、ありがちな書き出しかたをしてしまったが、これが ホントのことなんだからしかたがない。質量ともにうんとゼ イタクになった今回の作品は、アナタに不眠不休の日々をも たらすこと間違いなし。さあ、徹夜に備えて徹底解析だ!

©片山まさゆき ヤングマガジン









業さあ、この喜びと興奮をみんなで体験 してみようじゃありませんか。ねえ。

最近、ちゃんと麻雀打ってます か? ああそう、そいつはよかっ た。なんてったって、麻雀は銀河 系一のテーブルゲーム。あの役作 りのときの興奮。相手とのかけひ きの緊張感。点棒をもらうときの えもいわれぬような爽快感……。 いいですねえ、おもしろいですね え。ホラ、だんだんやってみたく

なってきたでしょ、ね? さあ、 悪いことは言わないから、ひと思 いにやってしまいなさい。我慢し なくてもいいぞ。

さて、やりたくてやりたくても うたまんない! というアナタに は、この『ぎゅわん自己2』がおス スメだ。前作を上回る16人の登場 キャラクターは、思考ルーチンの ほうもこれまでにない本格派。美 しいグラフィックは、全自動雀卓 をじつに忠実に再現した優れモノ。 そして、前作との合わせ技でさら に広がる遊びの選択肢。こいつを やらない手はないぞ、というワケ で、今回は魅力を洗いざらい探っ てみようと思うのだ。それではさ っそくいきましょう。

#### 勝ち過ぎの金蔵



こいつはオッソロシーほどの強 運の持ち主。麻雀を始めてからい まだに負けたことがないらしい。 とにかく配牌もツモも神がかり的 なすごさで、ダブル役満なんかも 日常茶飯事、というからうらやま しい限りである。こいつを倒すた めには、クヤシイけれどなんでも いいからとにかく点棒を取るより ほかに方法がないのだ。

運	★★★★★★特A
技 術	★E
総合	*****A
血液型	O型

#### 全自動の狼



自らの手で開発した麻雀コンピ ュータを駆使し、確率の計算にも とづいて常に最善手を打っていく、 という小生意気な雀士。なるほど 打ち筋はとてもオーソドックスで 堅実な、なかなかの実力派である。 こーゆーやつをへこませるにはな んといってもパワーが肝心。力ま かせで派手な手を一発おみまいし てあげましょう。

運	***B
技 術	****A
総合	_****A
血液型	AB型

#### ブラックザンク



ふだんは外科医として、優れた 腕前を高く評価されているらしい んだけど、麻雀のほうの腕前は、 はっきり言って大タコ野郎である。 欲深いのですぐガメまくってしま い、いつも手牌には危険牌をいっ ぱいためこんでいるのだ。こっち がフツーに打っていれば、まず勝 手にひとりで沈んでいってくれる。 取るに足らない相手だぞ。

運	**D
技 術	***C
総合	***C
血液型	O型

#### クララ



クララ、一度でいいから自分の 足で立ちたいの! ああそうです か。勝手にしなさい。そう、クラ ラはめったに牌を立ててあがるこ とができず、ポンポン鳴いてばか りのかわいそうな少女なのです。 で、もちろん腕前のほうもたいし たことはないんだけど、鳴きが多 いだけにテンパイも早いので、油 断したら痛い目に会うかも。

運	***C
技術	<b>★★</b> D
総合	***C
血液型	A型

## さらに強く、カシコクなった雀士たち

さてさて、『ぎゅわん自己』が2 になって、いったいなにがどう変 わったのであろうか? なになに、 消費税導入によって実売価格が変 わった? なるほど、よくお勉強 してますね。でも、もっと変わっ たのもあるでしょ? そう、雀士 の顔ぶれなのだ。そりゃあたりま えだろ、なんて思われたかたもい らっしゃるでしょうが、じつはこ れが重要なポイントなのです。

前作より4人多い16人の雀士た



★おお、渋い。今度の敵キャラは麻雀の ことをよくご存じでいらっしゃるのだ。

ち。ただ頭数が増えただけではあ りません。みんなとってもカシコ クなっているのだ。

これまでの麻雀ソフトの思考ル ーチンって、強いことは強いんだ けど、今ひとつ打ち筋が不自然に 感じるところがあったよね。しか し、このソフトはすごい。一部例 外のヤツもいるけれど、平和系の 役を基本にした非常に堅実な手作 りをしてくる上に、ちゃーんと相 手の打ち筋を読んでいて、捨て牌



まあ、とにかく一度プレイしてやって くださいな。なかなかいけますよ、これ。

のほうもよく気を配って、無理な く切ってくるのだ。おかげで、対 戦しているときの雰囲気が人間を 相手に打っているときの感覚とか なり近くって、より臨場感のある 勝負ができるようになっているぞ。

もちろん、今回のメンツも、ユ ニークで個性的なキャラクターが そろっているので、上の文章を読 んで、お堅い内容のゲームになっ てしまったのでは? な~んて心 配する必要はまったくないですよ。

そうそう、前作をプレイした人 の中には、ドラ夫が弱すぎるよー ん、とお嘆きのかたが多い、とい う話を耳にしました。そんな貴兄 のために、今回は、後で説明する 1と2の合わせ技を使うとドラ夫 の強さがビビン! とアップして くれるのです。こういうささやか な配慮にも泣かされますね。

# ん、ご乱心のようですねえ。



★分身! という大技を身につ けているハルタン星人ちゃん。

#### カリフォルニアレディー



オー、アナタ外人サンナーノデ スネーし、そう、彼女はアメリカ からの留学生さんなのです。カリ フォルニアの太陽を浴びた彼女の グラマラスかつデンジャラスなボ ディーに、アナタの思考回路は電 撃ショーック! オー、テリフィ ック。大学では心理学を専攻して いるそうで、読みのほうはけっこ うするどかったりするよん。

運	***C
技 術	****B
総合	***C
血液型	A型

#### ソニー君



世界に名高い、技術のソニー君。 それだけあって、彼の打ち筋は無 理のない本格派。ほーんと、いっ つぁーソニー君ってなもんで、い つも、お一、なかなかやるじゃん コヤツ、と感心させられてしまう のであります。強いぞ。渋いぞ。 あなどれないぞ。 いっつぁーソニ 一君だ。参ったか。アナタの麻雀 のセンスが問われる相手だよ。

運	***B
技 術	****A
総合	****B
血液型	A型

#### かおりちゃん



かおりちゃん、遅くなってゴメ ンネ。ああ、あれはかおるちゃん か。とにかく、かおりちゃん、本 名積木かおりは、泣く子もだまる **暴牌族。**ワガママしほうだいの暴 力的な打ちかたをしてくるのです。 こんな模性のひねくれまがったヤ ツには、最初にガツンと一発お見 舞いして、更生させてあげましょ う。最初が肝心ですよ。

運	**D
技 術	**D
総合	★★ D
血液型	B型

#### 森田健作



あちゃー。オレは男だ! 男が ポンポン鳴いてどうする! 男は だまって一気通貫だ! 一本気な 彼は、けっして鳴こうとはしない。 とにかく、一本ビビッと筋が通っ てないと気がすまないのである。 したがって、なにがなんでも一通、 イッツー! まさに、浜辺の潮の 香りがよく似合う、スカッとさわ やかナイスガイだ。

運	****B
技術	**D
総合	**D
血液型	O型

## 全自動卓を忠実にシミュレート!

全自動卓でプレイしたこと、あ りますか? あらら、ないんです か。それはそれは。う一ん、読者 の年齢層を考えると、雀荘なんか に通ってる人は少ないだろうから ねえ。え、やったことがある? お前、年はいくつだ? 16? あ

らあら、いけませんよ。

もっとも、編集部の中にもそれ くらいの年のころから雀荘通いを してた人が2~3人ほどいるみた いだけど。ねえ。

まあ、そんなことはいいんです。 なにはともあれ、全自動卓でプレ

イするのはキモチいい。 なんてっ たって、楽なんですよ。ほんとに。 やってみて損はないですよ。

で、このソフトはその全自動卓

を見事に再現しているのです。牌 がググッとせり上がって、LEDの サイコロがクルルッと回る。うれ しいですね、楽しいですね。

# 牌の色に注目!



●はい、まずは青牌かチョロッと顔を見せて くれました。いやー、とうも、こんにちは。

そうなんですよ。全自動卓って、青牌 と竹牌の2種類が1局ごとにかわるがわ る出てくるんだよね。芸が細かいなあ。



★なんとつきの局では竹牌くんかコンニチハ このとき青牌は卓の下てグルグル回ってる。



遠一の世

私が高校生のとき、アルバイトでそば屋の出前 をしていたのだが、ある日雀荘にそばを届けに行 ったとき、オヤジに「これ食ってる間、代打ちして」 と頼まれた。卓に向かった私は、どういうわけか "純チャン三色ドラドラ"をアガリ、そのオヤジに カツ丼をおごってもらったことはもう思い出。

#### バッドハンド



誰でも、ツイてるときとツイて ないときがあるものだ。しかし、 彼の場合は特別ひどい。配牌をみ ると……、あれま、ゴッチャゴチ ャー。もう、一、九、字牌のオン パレード。もういやんなっちゃい そうだが、彼は決してあきらめな い。ごくたまにいきなり国士無双 パーンチ! が飛ぶかもしれない。 ごく、ごくたまにだ。

運	★ E
技術	****B
総 合	***B
血液型	O型

#### 献血のお由紀



不幸な人々に愛の手を! 大い なる慈悲の心を! そんなわけで、 彼女はいつも血を集めて社会福祉 に貢献しているのでありました。 では、麻雀のほうの腕前は? そ うですね、可もなし不可もなし、 といったところでしょうか。 じつ にオーソドックス、というか没個 性的なな打ちかたをします。まあ、 よくいるタイプということだな。

運	**D
技 術	***C
総合	***C
血液型	B型

#### ヤーメネーター



オイラはヤーメネーター。オイ ラを負かしたにっくき雀士たちに 復讐するために、サイボーグとし て蘇ったのさ。オイラはもう後ろ は振り返らない。突進あるのみだ。 周りを見ている余裕なんて持ち合 わせていないのだ。な一んて、簡 単に言えば、場をゼンゼン見ない タコなんだよ。タコ。やーい、タ コタコ。はっきり言って弱いぞ。

i	運	***C
	技 術	★★D
	総合	***C
	血液型	なし

#### ハルタン星人



フォッフォッフォ。宇宙のかな たからやってきた、謎の宇宙人。 日夜雀荘めぐりに明け暮れている 毎日らしい。どうでもいいが、こ いつは強一い!」テンパイはモー レツに早いし、ウラドラなんかバ コバコのりまくりっ! チクショ 一め、うらやましいねえ、オヤジ。 え、おめえ、分身の術を使えるん だって? 生意気な野郎め。

運	****A
技 術	<b>★★</b> D
総合	***C
血液型	不明

# ぎゅわん自己1があれば広がる楽しさ

もちろん単体で遊んでも十分に 楽しめるんだけど、どうせやるん だったら、ねえ。

そうなのである。このソフト、 前作と一緒に使えば楽しさ2億倍 なのである。試しに、スロット1 にぎゅわん自己2を、スロット2 にぎゅわん自己1を、ぶっ差して

ごらんなさい。逆じゃだめだぞ。 ……するってえと、あ~ら不思議。 なんと、新たに"勝ち抜き戦"と"タ コ討伐戦"モードなんてのができ るようになるのです。

勝ち抜き戦ってのは、ぎゅわん 自己1にもあったので説明は省略。 では、タコ討伐戦とは?それは、 東京中の雀荘からタコを追い払う ために戦う雀士たちのゲームなの です。こいつは燃えるぜ、おい。

おっと、フリー対戦のとき、28 人もの雀士たちの中から相手が選 べるってのもありました。まあ、 とにかく魅力いっぱい。思い切っ て2本ともそろえちゃいましょう。



に再販される、という話です

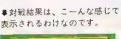
## タコ討伐戦だ!



ターコーターコーつーぶーせ! てなぐあいで、タコ側 かアンチタコ側について、2対2で戦って各地を制覇して いくのがこのモードなのです。なんと、味方の手牌を見る こともできるので、戦略をよく練ってプレイしましょうね。



↑ 2対2で対戦するってのも なかなか趣があってヨロシイ







★青春って、なんだ? 夕陽に向かって 叫んでみよう。バカだと思われるぞ。

#### 哭きのカバ



ポン! チー! あーうっとー しい。こいつはやたらめったら鳴 き、いや哭きまくる。ポン!う るせー! 哭きが多いからテンパ イはけっこう早いほうなんだけど、 チー! はいはい、わかりました。 役がないときが多いのであんまり 気にする必要はないよん。まあ、 単なる雑魚だね、ザコ。ロン! チャンタドラ8! 参りました。

運	★E
技術	****A
総合	★★ D
血液型	A型

#### F.T.



しっかし、またまたよくわから ないキャラクターだなあ。コイツ。 麻雀は覚えたてなので、あまり役 を知らないんだけど、驚異的なツ キを持っているからアドレナリン、 じゃなくてあなどれない。まず自 分が狙う役を宣言してから打つ、 というのもヘンだが、それであが ることが多いんだからコワイ。で も、基本的にはタコですよ。

運	****A
技術	★E
総合	****B
血液型	?

#### 片ちん大王



あらあら、日本タコ友の会の会 長さんですか。それはそれは。お や、タンヤオ、ピンフ狙いなんて、 まともな打ちかたをしてくるじゃ ないですか。でも、興奮してきた ら眠っていた本性が目ざめ始める ようで、突然ソメに走りだすよう になってしまうみたいですね。で も、その気持ち、わかります。疲 れてきたらしかたないですよねえ。

運	★★D
技 術	****B
総合	****B
血液型	A型

#### ババプロ



ああ、清一色は美しい。すっか り清一色であがることに魅せられ てしまった彼は、すぐにソメに走 ってしまうのである。プロのクセ して、なさけねーヤツだ。捨て牌 をみればだいたい見当がつくので、 基本的にはほとんど相手にしない でもいい。でも、ときたまドデカ イ一発をぶちかましてきたりする ので、間違っても振り込むなよ。

運	****B
技術	****B
総合	**** B
血液型	A型

# デュアルターゲット

第4のユニット3-

シリーズ3作目の『デュアル ターゲット』を徹底解析。前作において 残されたいくつかの謎もいよいよ解明されるぞ!! 自分の意思を反映 させる"喜怒哀楽"感情モードでブロンウィンになりきるのだー!

■データウエスト MSX2 7,800円 〔税別〕 (2DD)



WWWFが密かにもくろんでいた "サイボーグ計画"を妨害し、宿敵 ダルジィを倒してから3ヵ月が過 ぎた。が、その裏で推し進められ ていたクローン計画の真相やブロ ンウィンとうり二つの少女の謎は 解明されないままであった。

UF(統合軍)基地内。鏡を見なが ら考え事をしていたブロンウィン は、突然の爆発音に驚いた。それ に続くエマージェンシーコール。 WWWFの奇襲部隊が越中博士と PPB(サイコパワーブースター)を 狙って基地内に侵入したらしい。 PPBとはサイコパワーを機械的に 増幅させるパワーアップユニット で、越中博士が現在開発中のもの であった。





廊下でブロンウィンの前に立ち はだかる3体のアンドロイド。そ れぞれ深い青、燃えるような朱、 目を射るような白のボディーカラ ーで、そのうち2体は腕に越中博 士とPPBを抱えている。おおっ、 悲しいかな、博士の頭には大きな コブが……。すばやい反射神経の アンドロイドを追ってアッシュも 登場。ここはアッシュと の連携プレーで博士を助 け、さらにPPBを取り戻 したいところ。 もしPPB がWWWFの手に渡ったら 悪用されてしまう。残り の2体は博士とPPBを抱え ているので、攻撃はして こないだろう。そこでブ ロンウィンはまず青いア ンドロイドと1対1で戦 うことになる。お馴染み のバトルモードだぞー。









WWWFのBS(バイオニックソ ルジャー)で、管理ナンバーは4。 今は統合軍特殊部隊に所属。エー ジェントとして活動するとき以外 は星雲学園の生徒、越中りょう子 として過ごしている。

#### セス



WWWFのBSであったが、越中 博士と一緒に脱出した。現在は統 合軍特殊部隊のエージェントとし て活動。髪がピンク色で一見おと なしそうだが、これでなかなか活 発なのだ。そりゃーね。

#### アッシュ



セスと同様、WWWFのBSで越 中博士、セスと共に脱出。統合軍 特殊部隊のエージェントとして活 動している。緑色の短い髪がトレ ードマーク。余計なコマンドで怒 らせたりするとコワーイ。

#### 越中博士



もともとは、WWWF兵器開発 部所属のエリート研究員で、BS 開発チームのリーダーであったが、 WWWFが軍事組織であることに気 づき逃亡した。現在は統合軍の研 究部に在籍している。

#### 山田記者



WWWFの正体を見破るなどな かなか聡明な記者であるが、上部 の圧力で新聞社を解雇される。そ の後はフリージャーナリストとし て活躍中だがWWWFからは要注 意人物としてマークされている。



## 必勝、バトルモードだつ!!







# AM A WINNER !!!

さて、ちょっと新しくなったパトルモード。攻撃方法を 指定するのは前作と同じだが、今回は相手のどこを攻撃す るかということまで指定することができるようになった。 勝つためには、相手の弱点を見つけ出し、徹底的にそ こを攻めること。戦闘の前にセーブして、いろいろ試し てみよう。エネルギーの減り方がと一っても早い部分が 見つかるぞ。じつは胸のあたりがそうだったりして。

青いアンドロイドは倒せたかな。 さ、残りは2体だ。パンパンっと 片付けてしまおう。そのときっ! 高出力のサイコブラストがブロン ウィンとアッシュを襲った。間一 髪でサイコシールドを張り直撃を 免れる2人。放出方向を見ると、

そこには青いプロテクターに身を 包んだWWWFのBSが。その両手に ただようサイコブラストの残留エ ネルギーから、かなりの憎しみを 増幅させていることがわかる。

2人が注意をBSに向けている間 に、アンドロイドは越中博士とPPB

を抱えたままガケの上 までジャンプし、BSの 両側に立った。う、う かつだった。BSはアン ドロイドを従えたまま、 消え去ってしまったの









# 越中りょう子として 星雲学園の生徒に戻る



待機命令が出されたブロンウィ ンは、ここで越中りょう子として 学生生活に戻るぞ一。遅刻だ一、 遅刻。急がなくては――。

教室では武藤優介たちとの会話 に花が咲きっぱなし。優介は航空 機の墜落事故によって記憶喪失の

状態だったブロンウィンを助けて くれた少年だ。こうしてるとブロ ンウィンも普通の女の子に見える。 ほのぼの一、のひとときだね。

しかし何が原因なのか、突然ブ ロンウィンは四方八方にサイコブ ラストを放出し始めた。出力は低 いというものの、相手は普通の人 間。間接的に被害を受けている生 徒もでている。直撃すれば確実に

死に至る。UF

エージェントとしてのブロンウィ ンを知らない優介たちはびっくり。 そこにひとりの女生徒が駆け込

んできた。ん、んんっ!? こっちも プロンウィンだ! どーなってる んだ!? というわけで優介たちに とってはますます納得のできない 状態になってきた。どっちが本物 のプロンウィンなのだろうか。

## おおっ、もうひとりのブロンウィンだ!



もちろん本物のブロンウィンは 後から教室に駆け込んで来た方だ。 では、教室で暴れていたのは……。

それは3ヵ月前にWWWF基地内 のクローン人間コントロールセン ターで見た、ブロンウィンと同じ 容姿の少女本人であった。スイシ ーゼと名乗ったその少女は、BSは クローン兵器であるからプロンウ ィンはおまえだけではないと言う。 その言葉にショックを受けるプロ ンウィンであった。

## どうなっていると いうのだぁっ



## スイシーゼの激しい攻撃



スイシーゼはブロンウィンに攻 撃をしかける。ここで、またバト ルモードになる。とはいってもこ の2人が戦っていると、同じキャ

ラクターがテケテケ動いているよ うでと一っても妙なのだ。

プロンヴィンの強さに驚いたス イシーゼは動揺してサイコプラス トを教室内に放出。そのひとつが ある女生徒をとらえようとした。 さて、ここが重要なポイント。

ここでどのコマンドを選択する? もしここですぐに、助ける"を選ば ずにほかのコマンドでもたもたし ているとゲームは進んでも絶対に エンディングを迎えることはでき ないのだ。プロンウィンになりき ってプレイすることが大切だね。



#### **Q**。さて、キミなら どうする!?

▲。女生徒を助ける

▶ • 「自分じゃなくて よかった」と思い つつ、見てる。



自分の体を盾にして 女生徒をかばうブロン ウィン。これが正解。 そりゃそーだよね。

しかしとっさのこと なのでサイコシールド を張るヒマはなくもろ

## ⇒実質的GAME OVER

## 「これが人を助けるということよ・・・」



呆然と立ち尽くすスイシーゼ。 自分を犠牲にしてまで人を助ける ということが理解できないのだ。

突然スイシーゼに声がかかった。 それはあの青いBSの機械的に調

整された声であった。とどめを刺 すようにと命令している。しかし、 スイシーゼは何もすることができ ない。苛立った青いBSは自分の手 でとどめを刺そうとした。そのと き助けにきたセスが放出したサイ コブラストが青いBSを直撃した。 半分吹き飛んだプロテクターのフ ェイスガードから素顔がのぞく。 力で押しきるだけが戦いではない ことを知っているらしく、即座に

スイシーゼを連れてその場 から消えてしまった。

WWWFの基地に帰ったス イシーゼは、なぜブロンウ ィンのとどめを刺さなかっ たのかと青いBSから責められる。 WWWFの裏切り者であるブロンウ ィンを社会的に抹殺するために学 校に侵入し、もし本人が現われた らその場で抹殺するというのが本 来の計画だったのだ。





➡おおっ、滝沢か登場! とはいうものの今回はここ にしか出てこないんたよね。 ロンウィンは山田記者 のことかこっそり好きなの たった。この一この一、幸 せ者っ。なんて喜んている のもほんの束の間……



# 病院を抜け出すぞ一

にしながらジッ

としている事な

んかできるわけ ない。そう、思



院を抜け出すプロン ウィン。怪我をして いても人まかせて容 てはいられない。

ったより回復も 早そうだし、よ し、こんなところからはとっとと

抜け出して博士とPPBを取り返そ う!! そう決心した直後、こっそ り病院を抜け出した。



出できればと思っていた。が、再 び傷が痛み、道端に倒れてしまっ た。誰かの足音が近づいてくる……。

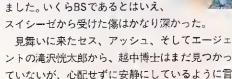
道端に倒れているブロンウィン を助けたのは偶然にも山田記者で あった。\*第4のユニット"の第1 作ではいろいろお世話になったも んね。そのせいでWWWFの要注意 人物になってしまったが。

急用で外出した山田は怪我をし て戻ってきた。それを追って青い BSとアンドロイドが登場。狙われ たブロンウィンをかばおうと山田 はBSに飛びかかった!!



セスとアッシュによって助けら れたブロンウィンは病院で目を覚

ントの滝沢恍太郎から、越中博士はまだ見つかっ ていないが、心配せずに安静にしているように言 われる。



しか一し、このブロンウィンが博士の安否を気







# グオーエンダ G

7つの惑星と、1つの人工惑星からなるプシェード星系。 ここを舞台に、トレーダーと呼ばれる宇宙貿易商人として宇宙をかけめぐり、行方不明の兄を捜し出すのだ!

## まずは金もうけからはじめよう!

『ウォーニング』の舞台となるプシェード星系は、強大な軍事力を誇る帝国軍と、6つの窓星からなる連合軍がにらみあいをつづけている緊迫した状況にあった。そのような危険な宇宙に、武装していない小さな船で出ていくことはほとんど無謀なことだ。そこで宇宙貿易商人としてお金をため、それをもとにして強力な宇宙船を手に

入れる。そして行方不明の兄\*ビリー"を捜し出すことが、このゲーム の当面の目的なのだ。

しかしこの星域で貿易をする以上、危険なことにかわりはない。 海賊や宇宙のならず者たちがたえずじゃまをしてくるから、自分の船を武装しなければならないし、 そのための資金も必要になってくる。なかなかたいへんなのだ。そ



★ここでは宇宙船の修理、燃料の補給、ならひにロボットの修理などもしてくれるのだ。



★ここではコンテナを買うことがてきる。一番利益のあがりそうなコンテナを選ぼう!



★宇宙船の装備はここで整えることかできる。アイテムも買うことかできるんだソ。



■コスモス・コンピュータ MSX2 4,800円[税込] (2DD)(TAKERUで販売)

こで、この宇宙で生き残るための コツを徹底解析しちゃうゾ。

まずはどの宇宙船でゲームをは じめたらいいのか? いろいろ意 見はあるだろうけど、ボクのおす すめはコロナだ。判断の基準として、まずコンテナ。これはたくさん 積み込めるほうがいいに決まってる。一度にたくさん運んで、いばいもうける。これ商人の常識 だよね。それから船の攻撃力。これはもちろん大きいほうがいいに決まってる。最後に防御力とくりとながめると、やっぱりコロナがお買い得だろう。

次にロボットだけど、これは絶 対ボフォースだ! だれがなんと 言おうとボフォースだ。まあ、ほかのロボットが高くて買えないってこともあるんだけどね。キャノンも安いところでロケットポットかな? トリプルMGは好きじゃありません。これだけ買ったら、すぐにデネス星のマーケットへ行こう。いよいよ貿易を始めるのだ。

とりあえずは近くにある星アルテモと交易したほうがいい。安全だしね。それからコンテナ(貿易する商品のことだよ)は掲載した一覧表をみてくれればわかるとおもうけど、デネスからアルテモに行くときはトーイ、アルテモからデネスに行くときはタパコだろう。惑星ごとに相場があって常に変化しているから、一番得するものを

惑星	デネス		アルテモ	
品物	買	売	買	売
ホウセキ	17,500	14,000	17,000	12,500
トラクター	4,000	3,200		4,400
コンピュータ	6,000	3,800		6,500
トーイ	500	100		800
コクモツ	1,000	900	800	100
ドラッグ	1,500	1,400		1,700
ツール	1,000	100		1,050
モルト	1,000	500	850	400
ウォーター	380	100	520	400
芸術品	20,000	19,500	17,000	17,000
工芸品	380	350	360	340
воок	1,000	500		1,300
パルプ	800	400		950
スパイス		2,500	2,300	1,000
動物		550	450	100
タバコ		1,000	800	170

★これがデネスとアルテモで売り買いできるコンテナの一覧表だ。十分活用してくれ。

選ぶ。安いところで買って、高く 売る。これも商人の常識だ。それ から重要なことだけど、スペース ポートとかマーケットとかの座標 をしっかりメモしておくこと。も ちろん惑星の座標もだ。こうして おくと迷うことはないし、最短距 離で目的の場所に行けるから、燃 料も少なくてすむし経済的だ。い いことずくめだから、出かけると きは忘れずに、な~のだ。

惑星上、宇宙を問わず、ゆくて をはばむものは後をたたない。ジ プシーとかトレーダー(貿易商人 のこと。つまり同業者だ)の人た ちだったらいいんだけど、そうじ ゃないほうが多いんだ。そういう ときは先手必勝、母船には見向き もせずロボットからやっつけるの だ! ザコを倒しておくと後半が 楽だよ。しかし、相手が強いとき はそーはいかない。ロボットが弱 ってきたら ハンガー のコマンド で船内に回収するべし。ロボット とはいえども、貴重な戦力。もち ろん宇宙船の修理もお忘れなく。



さて、デネスとアルテモを何回 か往復するとお金に余裕ができて きたことだろう。 そしたら、 ちょ っとふんぱつして宇宙船を買い替 えよう。少し心細いなら、マーケッ トに行ってデット(組合からお金 を借りること)するといい。船はシ ップセンターで買うことができる んだけど、まだ遠くまで行かずに 一番近いところ、つまり(29, 26) 宇宙座標に行ってひとつ上のラン

ンテナの数、搭載できる武器と口 ボットの数、ともに増えているか らより安全にかつ遠くまでゆくこ とができるってもんだ。お金もが っぽがっぽの、ウハウハなのよ。

船のランクがB、Cになったら いよいよ宇宙にのりだすのだ。連 合軍を形成している6つの惑星、 中立惑星のミスレーンなど、回る べきところは多いゾ。宇宙はけっ こう広いので常に位置を確かめつ つ進もう。そうそう、プシェード



●これが研究所だ。ゲームの後半ではお世話になるから、ときどき通うようにしよう。



**★こんなところに宇宙ステーションが。** 

星系図を載せといたから参考にし てちょーだい。 ただしヘビースペ ースと呼ばれる空域には絶対近よ らないことだ。敵がうじゃうじゃ 出てくるし、燃料も倍くってしま うからね。あと、流星群のなかに はいると船体をいためてしまうか ら、船のHPとにらめっこしながら 用心して進むのだゾ!

惑星におりたらまずスペースポ ートのある場所をチェックし、そ れから他の施設をさがすのだ。特 に惑星ブリックでは移動するだけ でダメージをうけてしまうから、 まずスペースポートで修理しても

らう。そしてマーケットでなにが どれくらいで売られているかを調 べ、パーツセンターにも行って良 さそうなものがあればどんどん買 ってパワーアップしろ! 忘れち ゃいけないのがデネスとブリック にあるラボ(研究所)だ。ここには ふたつの役割がある。ひとつがア イテムの使い方を調べてくれるこ と。もうひとつが、役割とはいい がたいんだけど、ある一定額以上 のお金を寄付すると特殊アイテム をくれることだ。だからこまめに 行って寄付しておかないと、あと で後悔することになるぞ。



●輪をもった惑星モントだ。キレイだな。

## 兄・ビリーの船を発見!!

肝心の兄\*ビリー"の行方だが、 各惑星のギルドできちんと話を聞 いていればすぐにわかるだろう。 彼の船もあっさりと見つけること ができると思うが、しかし、話は ここで急変するのだ。ちらちらと ウワサでは聞いていると思うけど、 例のオールドマン(旧文明人)がス トーリーの中心になってくる。兄 \*ピリー"の話によると、オールド マンはいまだ存在していて、我々 との接触を望んでいる、というの だ。都合の悪いことにビリーは帝 国軍に追われる身になっていて自 由がきかない。そこで弟であるこ のわたしにオールドマンとの接触 を依頼してきたのだ。

このオールドマンと接触するた めには、宇宙にちらばる7つのゲ 一トを開かなければならない。惑 星上をくまなく探索した人はすで に気づいていると思うけど、ちょ っと変わった地形がどこかにある んだ。え? ない? そんなこと ありません。よ~っく探してくだ さい。ほらね、あったでしょ? なかには放射能汚染で行けないと ころもあるんだけど、そこは、ほ ら、言ったでしょ、ラ、ポ、なの だ。ある特殊アイテムをつかうと 行けちゃうんだ。そして、ビリー にもらったアイテムを使うとゲー トが開く仕組みになっている。た だし強力な防御装置があるので、 覚悟はしておくことだね。船の修 理はもちろん、ロボットの状態も カンペキにしておくといい。

で、その防御装置なんだけど、 これが強いのなんのって、も一た いへんなんです。たとえば防御力



いったいどうしてこんなところに……。ビリーは無事だろうか

がむちゃくちゃ高いやつとか、弾 を3発くらうとAクラスの船でも 破壊されちゃうやつとか、ホント にやんなっちゃうぐらい強い。

でも、これなら必ず勝てる! という武器があるから、パーツセ ンターで買い替えていろいろ試し てみてね。為せば成るものよん。 それから、このオールドマンのゲ

ートについてもうひと<mark>つ。じつは</mark> 開ける順番があるのだ。ウォーニ ングの舞台となるプシェード星系 って広いからゲートを探すのも一 苦労だよね。だから少しだけ教え てあげる。まずは最初におとずれ る星デネスた。次にクレーゴ、フ リード、そしてモントと続く。あ とは自分で調べるのだーっ!



スターロックはもともとひとつの 惑星。その星が爆発したなれのはて なのだ。かなり広い範囲にまで惑星 の破片が飛び散り、内部は、左に掲 載したマップのようにかなり複雑な 迷路になっている。ここでは海賊や 帝国軍と遭遇する回数が多く非常に 危険な空域だから、装備が整わない うちは近寄らないほうが無難だろう。 しかしここでは、あとになってある 重要な秘密を持った宇宙船と遭遇す ることになるので、絶対避けては通 れないところなのだ。Aクラスの船 を手に入れ、強力なロボットを購入 してから行ってみよう。



●フシェード星系の中央に位置するスター ロックだ。強い敵が多く、危険などころだ。

すべてのゲートを開けたら、あ とはエンディングまでまっしぐら だ。はたしてオールドマンの正体 は? 帝国軍・連合軍の命運は? そして結局会うことのできなかっ た兄\*ビリー"はいったいどこにい るのか? これは自分で実際にゲ 一ムをやって確かめてくれ。

ここでちょっと他のことを……。 ひょっとしたら惑星ウロボリスだ け行けないよーって人、案外多い んじゃないかな。このウロポリス は帝国軍の人工惑星で、プシェー ド星系の右上に位置している。お まけに兵器の開発もしてて、とん でもなく強力な武器・ロボットを 手に入れることができる。絶対に 行ってみたい惑星なんだけど、検 間があって民間人は当然入れてく れない。じゃあ、いったいどうす れば惑星に行けるのかというと、

じつは、なんと、フリーパスとい うアイテムが必要なんですよ。帝 国軍の船がどこかで難破したらし いって情報、聞いたことあります か? フリーパスはその船にある んです。で、どこで難破している のか? これが難しいところなん ですね一。えーと、ヒントを教え ましょう。だいたい宇宙船が難破 するとしたらどんなところなのか、 そう、岩がゴロゴロしてていかに も危険そうなところ、うんうん、 そこなんですよ。これで念願のウ ロポリスに行けるね!

それから効率のいい貿易をする ためには、ブラックマーケットは 無くてはならないものなんだ。あ る惑星にひとつ、それからどこか の宇宙ステーションにもうひとつ あるから、ぜひ探してみてね。こ こではミョーなものが売られてい



●な~んか、うさんくさいオジサンだけど、お金もうけのためだから仲よくしておこう。

## 惑星に眠る遺跡を探すのだ

オールドマンの遺跡は全部あわ せて7つある。惑星に6つそれか ら宇宙空間にひとつと、ブシェー ド星系全域にちらばっている。こ れらすべてを探索するためには、 強力な攻撃力をもつAクラスの宇 宙船が必要になってくるだろう。 6つの惑星にある遺跡はすぐにみ つかるので(写真のようにかなら ず目印がついていることが多い) ゲートを開く順番さえわかればな んとかなると思う。ただしこのゲ 一トの防御装置はかなりてごわい 相手なので、特徴をよくつかみ、



★なんとなくアヤシケなところだ どんな武器が有効か検討したうえ で闘いにのぞもう。ちなみにだな、 ボクの場合、モント星の防御装置 (ツヨイ!)にいちばんてこずった のだよん。

て、それを他の惑星にもっていく と意外に高く売れるのだ。たとえ ばプロトニュームというコンテナ だと、1個あたり6,000程度のも うけがでるのだ。まったく、いま までの苦労はなんだったんだ、と 思いたくなるよね。このほかにも、 ワープポイント、ダミー隕石など の仕掛けがたくさんあるから、う まく利用してすこしでもラクに貿 易をすることに努めよう。

そんなわけで長々と説明してき たんだけど、このウォーニングと いうゲームはかなりの根気が必要 なのだ。マップは結構広いし、敵 もたくさん出てくるから最初はな かなかお金がたまってくれないと 思う。後半もゲートの場所を探り 出したり、防御装置に勝つための 方法をかんがえたりと、なにかと 苦労が多いと思う。でも、ストー リーの展開がダイナミックだし、 シミュレーションとアドベンチャ 一の要素が加わっているから、ゆ っくりと気長にやればきっと楽し めるんじゃないかな。

## 星系にちらばる数々の謎

ウォーニングの舞台となるプシェ ード星系はとんでもなく広いよね。 だから、ちょっと変わったものを見 つけるとウレシクなっちゃう。これ ぞ宇宙の船乗りの醍醐味だ! なん てね。しかし、こういうところのほ うが危険なことが多いから十分注意

しようね。関係ないけど、このゲーム って『機動戦士ガンダム』とか『宇宙戦 艦ヤマト』の影響が強いと思わない? まるっきり同じってわけじゃないん だけど、どことなく似てるよね。や っぱりこの2作ってものすごい影響 力をもっているんだなあ。







↑ワープホイントは上手に使うべし



會これはブラックマーケットです。ハイ。



●帝国軍の墓地か! それとも……。



★強そうだけど、ホントは弱いんだよ



# ディスク3枚におしる企画が満載だ!

ディスクパック

■パナソフト MSX2/MSX2+ 2,980円[税別](2DD)

パナソフトから発売されたDISCPAC。3枚組のディスクには、ゲームやソフトハウス情報、グラフィックツールなど盛りだくさん! 今月は、まだ内容を知らぬ読者のために、DISCPACの全貌を明らかにしてしまうぞ。

## ディスク1

ディスク1にはインフォメーションとゲームが3本入っている。 インフォメーションには各ソフト の遊び方が書かれているのだ。ど のゲームも遊びがいがあるぞ。



#### 今回はT&E特集だ

DISCPACは、各季節に1回発売されるディスクマガジンだ。ディスク3枚にいろんなジャンルのソフトが満載され、値段も2,980円となかなかお手ごろなので、もう買った人も多いだろう。

そして、記念すべき第1号であるこの号はT&E大特集。T&Eが総力を結集して作り上げたグラフィ

ックツールや、レイドック2のパロディー版、あーぱーみゃーどっくなど、T&E関係のソフトがどっと登場しているぞ。

また、T&Eばかりでなく、マイクロキャビンからは新作ソフト情報や、レトロチックなテキストアドベンチャーが、そのほかにも、アイドル歌手のピンナップやアメリカのソフトハウスショーのレポートなども入ってたりするのだ。

## あーぱーみゃーどつく

話題のMSX2+専用ソフト、スーパーレイドック2を完全バロディー化したゲームだ。MSX2+のユー

ザーなら縦横両方のステージが、 MSX2のユーザーでも縦スクロール ステージが楽しめるのだ。

#### 縦スクロール面



シュリケンやカミナリなどを避け、名古屋城までまっしぐら! ヘンテコな武器を操り、ヘンテコな敵をやっつける、パロディーシューティングだ。だけど、なめちゃいけない。難易度は高いのだ。

#### 横スクロール面



MSX2+ならば、この横スクロール面でも遊べる。舞台は名古屋上空から地下鉄駅構内、と展開していくのだ。テレビ塔や大須のちょうちんが名古屋の雰囲気をかもしだしてるぞ。名古屋城は遠い!

## TUSAIT TUSAIT



### フンフンバスケット

このゲームは2プレイヤー専用。2匹のブタがシャボン玉を互いのゴールへ入れあうゲームなのです。途中で落下させてボールを破裂させても負け。

鼻息の当たり判定がちょっとおおざっぱなので、最初はちょくちょく落下させてしまうけど、なれてくるとけっこ一熱くなる。音楽も、なんだか変なノリで、ゲームの雰囲気にぴったりあっているのだ。キミも友人と2人でフンフンする?

#### 不思議の国のアリス

最初のタイトル画面以外、グラフィックは全く使用されていない テキストアドベンチャー。オール ベーシックなのでストーリーを自 分で好きなように改造できるのだ。



#### エビフライ

エビフライは強力な武器。要塞で 使用すれば、一番 効果的だぞ



#### ウイロー

通常の空中戦で 最も使える武器だ 合体すれば、さら に強力になる。



#### キシメン

細いのでイマイ チ敵に当たってく れない。うどんの ほうがよかったな。



#### ナゴヤコーチン

名古屋のニワト りは空を飛ぶらし い。これはイマイ チ使えない。



#### プラフェックエディターEASY GAMEEAS EASY/クラスック講座 スペシャル・センナップ DISC 2

## ディスク2

ディスク 2 はおもにグラフィッ クツール関係が入っている。絵ご ころがない人でもディスプレイに 向かってラクガキしていれば、そ のうちずごい名作が描けるかもし れない。アイドルもあるでよ。

#### 超本格的高性能 お絵描きツール

# FASY

EASYは本格的な機能を備えたグ ラフィックツールだ。その性能は ヘタな市販品のグラフィックツー ルなんか、まったく相手にならな いほどすごい。しかも操作性もバ ツグンなので、ノートにラクガキ 感覚で操作ができてしまうのだ。

#### 絵を描くべし!

T&Eが実際にソフト開発に使っ ている高性能グラフィックソフト。 それがこのEASYだ。かなり膨大な ソフトなので、DISCPACには3回 にわけて登場するらしい。今回は その入門編というわけだ。

しかし入門編といっても、縮小 拡大、コピーなど、基本的な性能 はちゃんと装備されているし、ち ゃんとマウスにも対応している。 マウスを持ってない人も、これを 機会に揃えてみるのもいいかもし れない。コンピュータグラフィッ クの世界が広がるぞ。また、EASY シリーズをすべて揃えれば、アニ メーション作成も可能になるのだ。



む、描く人に才能があれば、こん なカッコイイ絵も描けるらしい。



▲ツールになれてしまえば、こーいう絵 ならものの1分くらいで描けちゃう。

#### パズル



描いた絵はこのようにパズルケ 一ムにすることもできる。 パズル の難易度も設定可能だ。自分の描 いた絵がパズルになるって、いい アイデアだと思います。ハイ。

## 環境ソフト



自分の絵を環境ソフトにもでき るぞ。いろいろと変化する画面は、 見ててあきない。音楽はPSGだけ でなく、FM-PACにも対応してい るのだ。なかなか凝っているなぁ。

## グラフィック講座



T&Eのゲームデザイナーによる かなかな楽しいグラフィック講座 だ。EASYで絵を描くときのコツを かなり詳しく教えてくれる。特に コンピュータで初めて絵を描く人 は必見た。拡大、コピーのうまい 使い方は知ってるとおトクですぞ。

#### アイドルのピンナップ

MSX2+では自然画で、MSX2で も256色モードで表示されるアイド ルのスペシャルピンナップ。今回 はホリプロのオーディションでベ ストボーカル賞を取って芸能界入 りした千葉美加ちゃんだ。

彼女の誕生日や出身地、現在の レギュラー番組など、詳しいデー タももちろん載ってるので安心し ましょ。これはファンにはたまら ない企画ですなぁ! ホント。



## ディスク3

T&Eとマイクロキャビンのソフト ハウス情報やT&E社長、横山英二の U.S.Aレポート。またDr.ラヒガの業 界裏話コーナーなど、情報的な内容 のディスク3なのだ。



## USAレポート

アメリカの有名なコンピュータシ ョーであるC・E、Showと、日本のゲ ―ムを外国のバソコン用に移植して いる会社の詳しいレポートが載って いる。これは必見!

#### Dr. ラヒガコーナー

MSXのイベントなどでおなじみに なってしまったDr.ラヒガとT&Eのヨ ピカパ先生の業界裏話や、春のイベ ントの詳しい内容。また、プレゼン トコーナーもあるのだ。

### ソフトウエアハウス情報

T&Eは開発室や企画室などをイン タビューも含めてデジタイズで紹介。 マイクロキャビンは新作情報として、 「Xak」というRPGを細かく説明して いるのだ。



# ディスクステーションスペシャル春号

コンパイルから発売されたスペシャル春号。ロールプレイング 『ランダーの冒険』や、アドベンチャー『平安妖怪伝』にはまって る人も多いはず。今月はこれの徹底解析なのよーん。

■コンパイル MSX2 3,980円 税別 (2DD)



#### 肉容能か定り宏格的。

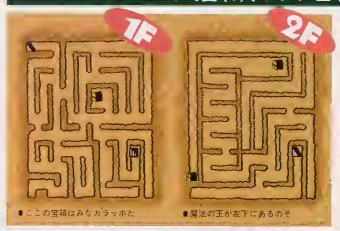
スペシャル春号に入っている本格的RPG、『ランダーの冒険』。これは主人公ランダーを操って、マモルス王国を大混乱にした恐怖の魔王ネスティ・ルバを倒すというもの。操作はすべてバッドやジョイスティックでできるので、操作性はかなりよろしい。内容のほうもなかなかハードで、2、3日くらいじゃ終わらないのだ。

今月はこのランダーの冒険に登場する迷宮の紹介と、武器、アイテムなどの説明を載せてみた。また、アドベンチャーゲーム、『平安妖怪伝』をクリアーするホイントも載せてあるので、つまずいてる人は参考にしてほしい。このゲーム、ほんっと難しいもんね!



## ランダーの冒険 THE MAP

#### 洞窟(1)(マップ左下)



最初の町の近くでレベルを8くらいまで上げ、ある程度の装備を整えたらこの 洞窟に来よう。マップの左下にある海に接し、森に囲まれた洞窟だ。

この洞窟の地下 1 階にある宝箱はみなカラなので注意しよう。目指すは地下 2 階の左下にある宝箱。この中にはゲームを続けていくうえでかなり便利なアイテム "魔法の玉"があるのだ。これがあれば消費するマジックポイントが半分になるので、ぜひとも取っておきましょ。

ここで注意するモンスターはマッドフェイスだ。コイツの呪文で眠らされるとちょっとツライ。逃げるのも作戦だ。

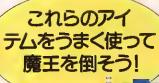
#### 洞窟(2)(マップ右下)



ゲームを進めていくと、ある町でジェ イソンという魔物を倒してほしいと頼まれる。そのジェイソンの迷宮がここだ。

ここへ来るには15レベルはほしい。アイテムも、薬草やワインを持てるだけ持っていこう。ジェイソンは一番下の階にいる。そこまでできるだけマジックポイントを消費しないように行くのがポイント。だからといって魔法をケチっていっても危ないので、そのへんのバランスが問題。薬草をガンガン活用すべし。

それから、ジェイソンは強い。今まで の敵など相手にならないくらい強いのだ。 ジェイソンは全力を出して倒そう。





ランダーの冒険には、さ まざまなアイテムが登場す る。特にゲーム後半に出現 するアイテムは、どれもか なり重要なので、うまく使 いこなすのがポイント。ま た、武器やヨロイも強力な やつは店では売っていない。 どこで手に入れるかは、ゲ 一ムをプレイしていれば自

然にわかるぞ。

あと、魔法について。威 力の大きな魔法は消費する MPも大きい。せっかく魔王 に会ったのにMPがなくては かなり不利なので、なるべ く節約しながら進もう。特 に洞窟内は巻き物が使えな いので、帰りの分のMPも 考えながら戦闘しよう。

特にジェイソンの洞窟は ジェイソンを倒した後、歩 いて地上に戻らなければな らない。このときに薬草や マジックポイントがないこ ザコ敵にやられてしまうこ ともあるのだ。



魔法名	MP
ボサム	3
ゲロム	2
パラムリア	4
サルスト	8
レリング	12
ポザリアム	16
ゲロリアム	16
タキオミリア	18

#### 武器&ヨロイ憲

ウエボン	攻擊力
どうのつるぎ	4
ほのおのつるぎ	14
クリスタルソード	28
エクスカリバー	49

アーマー	防御力
ぬののふく	4
くさりかたびら	12
プレートメール	21
ドラゴンアーマー	32

シールド	防御力
きのたて	4
はがねのたて	9
サファイアシールド	17
ハイパーシールド	26

## クリアーの秘訣!

このゲームをクリアーするための、 ポイントをいくつか教えちゃおう。ま ず前半は最初の町の周りでスライムを やっつけながらレベルを上げる。レベ ルが上がり、装備も揃ったら今度は左 上の町まで遠征しよう。ここでは、口 ックフェイスがいいカモなのでガンガ ン倒してお金を貯めるべし!

#### 道具の効力

器篇 HPを回復させる。移動、戦闘中どちらでも使用できる。序盤戦の必需品だ。 最後にセーブした町に戻ることがてきる。ただ、地上でないと使用できない。 巻き物 移動中、しばらくの間モンスターに出会わなくなる。地上のみ使用可能だ。 香水 MPを最大まで回復させる。移動、戦闘中どちらも使用可能だ。値段が高い上 ワイン MPの消費値を半分にする。ゲーム中盤戦からの必需品。洞窟で手に入るのだ。 魔法の玉 トラップをクリアーする。これがないと敵の城へ入れない。どこにあるのだ? 王家の紋章 ネスティ・ルバの真の姿を写しだす。最後の決戦時に絶対に必要なアイテム。 神の雑

RPGの戦闘シーンを組み込んだ アドベンチャーゲームだ。難易度 はかなり高く、気合を入れてプレ イしなければクリアーは困難だぞ。 それではゲーム攻略のポイントを 教えてあげましょう。

まず最初におばばとまみちゃん からアイテムを受けとったら、お じぞうさんに話しかけて修行をう ける。修行が終われば、分かれ道に いくので、右、左と進み、神社へ行 く。神社はカギがかかっているの でいったん戻り、今度は右へ進む。 そこで青竜との戦いだ。この戦い

に勝ち残ったら、神社へ戻ろう。 神社の奥には次の敵が……。

#### 平安妖怪伝バグ情報!

コンパイルに電話したところ、 このゲームにバグがあることがわ かりました。バグを直してから、 遊ぶようにしましょう。

平安妖怪伝の入ったディスクに は"PARTS2.BAS"というプロ グラムがあるので、それをLOAD して、6290 GOTO6170という行 を付け足してください。

➡おばばから短刀とヨロイ、ま みちゃんからお守りを貰ったら、 おじぞうさんの修行だ。





THE BET COMOT' STOP THEFE STATES ACTIONS OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY

★この敵を倒すのはカンタン。倒せ ば命のまがたまというアイテムが手 に入る。これは必需品だぞ。

> ●この敵を倒さなくては剣は本当の 力を発揮してくれないのだ。



# Inchix SUPER

# 大スーパーバトル討論会

編集部のSUPER大戦略フリーク全員集合! うおっす! ウオッス! 声が小さーい。うおっす! ウオッオオッ よっしゃー。それでは、その楽しみかたや急所、 あるいはいろいろなエピソードを交えながら、語ってみ よう。未曽有の、文字ばっかのページだーっ!

■マイクロキャビン MSX2 8,800円[税別](ROM)

#### 🕻 われわれ3人は 戦略仲間なんだよ

田中バンチ(以下パン) さあ、で は、大戦略専門家、大戦略だけで 足掛け4年ごはんを食べてきた、 都築てつや博士をお迎えして、さ あSUPER大戦略談議に、花をさか せましょう。パッパッ。

都築てつや(以下都築) あのねえ、 大戦略だけ、ていうのはやめてく ださいよう。ほかにも、なにやっ たっけオレ、ああそうそうマスタ ーオブモンスターズってのもあっ たっけかな。

パン それ、同じもんでしょ、ほ とんど。

都築 でも、マスターオブモンス ターズにはドラマがある! たと えば、ドラゴンを成長させてファ イアードラゴンにしちゃうと、な んていうのかなあ、自分の子ども の成長を見るようで胸をうつもの があるし……。それにキャンペー ンモード。あれはドラマのかたま りですよ。ほんとに。

パン あ、都築博士、いつのまに お子さんがおできになってしまっ たんですか? やるなあ。

都築 いやね、子どもはいないん だけど、かねがね欲しいとは思っ ていたんですよ。フミヤみたいで しょ? なんちゃって。

本田文貴(以下本田) おお、そう

なんですか都築博士。博士の場合 は、その過程に興味があるから、 いんぐりもんぐり。

パン あのなあ、やっぱりキミは いやらしいひとなんだね。

本田 そんなことは……。

都築 本田クンのいう、過程って いうのは、もちろんいいものです よねやはり。

パン諸君、もうやめたまえ。私 なんか、そんな話は大嫌いだから、 よしてね。

都築 なにが嫌いなんだ。

パン まあまあ、この場は、けん か両成敗ということで。しかし、 過程を楽しむというのは、この大 戦略シリーズの持ち味というか、 そうなんですよね(と、話題をむり やり戻すヤツ)。ほほほ。都築博士 は、いつもどの国で、プレイされ るわけなんですか?

都築 うーん、やっぱりオープン な、スウェーデンかな。

パン これこれ。ほんとうなんで すか、それって?

都築 うそ。

本田 もう。ほんとうは?

都築 うーん、そうですね。スタ ンダードに遊ぶんなら、西ドイツ だね。あとは、たまにイギリス、 フランス、日本かなあ。

バン あれ、アメリカは?

都築 アメリカは、きら一い。

本田 それは、なぜですか?

ログイン編集部内で、 最強の大戦略プレイヤー である。今回特別ゲスト として、招いたのだ。

## Mマガ編集部での、大

戦略番の編集者。考え方 は、けっこう保守的。夜 遊びは最も得意の分野。

どこにでもしゃしゃり でるバカ。仕事をさぼっ てSUPER大戦略ばか りやってた時期があった。

都築 なぜかといえば、ふたつに わかれているところが、きらい! やっぱりね、一国を動かしてしま うプレジデントなんだから、全部 掌握したいよね。だからです。

パン ふーん。私とは、180度、考 え方がちがうなあ。あたしゃ、も とからアメリゴ・ベスプッチのフ ァンだったから、アメリカでプレ イしているんだけどなあ。 それか ら、むかし、田宮の模型の戦車ば っかり作っていた時期があったの で、その影響でか、西ドイツ好き なんだけどもね。

都築 アメリゴ・ベスプッチとい われても、困るんだけどなあ。だ いたい顔しってるんですか、あー たは。え?

本田 話を元にもどしましょう! パン お。てめえ、ひとりでイイ コになろうとしているな。アホ。 いいこぶるなよな。

都築、まあまあ、ふたりとも、こ れは仕事なんだから。がまんしな さい。

パン はい。そうですね。では、 もっと身のある話題に転換いたし ましょう。戦いにおけるコツを、 教えてくださいよう。

都築 どんなシチュエーションで ですか? 相手と自分の生産タイ プとか。

バン おお、さすがに専門家だけ のことはあるなあ。データ不足だ と解説できないということか。

都築 まあね。データがなくても、 おおまかな戦法なんかは解説でき るんだけど。やっぱり、勝ちたい んでしょ? だったら、詳しいこ とを、教えてくれなきゃ。

本田 うーん。

パン そうねえ。どういうことを、 想定すればいいのかなあ。じゃあ ねえ、戦闘を序盤、中盤、終盤と いうふうにわけて、考えてみてく ださいよう。

都築 じゃあ、ユニットの生産の しかたとか、前線の張りかたとか、 なのかな?

本田 うーん。

バン そうです。

都築はい、お答えしましょう。 オーソドックスな戦いかたなら、 まず初めに、歩兵部隊を展開させ なければいけないでしょう。

バン 私は、トラックはあまり使 わないのです。ヘリコプターで運 びたい年ごろなのですけどね。

都築 セオリーです。

パン きゃー、博士に誉められた ぞ一。ポメラニアーン。

都築 誉めたんじゃありません。 常識なんですこれは。

パンシュン。

本田 (いいきみじゃ)

パン ん! 今なんか言わなかっ たですか?

本田 いいえいいえ。

都築 常識というのは、言い過ぎたかもしれないんですけど、えー、トラックの場合は、なんといってもタイヤでしょ? あらゆる地形にフレキシブルな対応がいつもできるとは、限らないわけですよ。そこでへりを使えば、山も海もひとっ飛びなわけだし。

パン 私の理論は、まちがってはいなかったようです。本田クンの素行の悪さは、やはり人道からはずれているとは思うんけど。

本田 なんなんですか、それは。 まったくもう、見てきたようなことを言わないでくださいよう。 パン 今は、そんなことを話している場合ではないと何回もいってるんだから。あとで、もっとすごい話をしますからね。ほんとに、見てきた話もあるんですよ。

#### 本田 (無言)

パン あと、では前線の引きかた は、どうなんでしょうか?

都築 あ、ちょっと待ってください。今、コンタクトずれた(1分中座後、復帰)。はい、失礼しました。えーと、前線の引きかたですね。こ存じとは思いますが、まず安くて移動力のある装甲車などを、ズバーンと前に出しておいて、とりあえず都市などをキープしてしまいます。安い装甲車っていうのは、AMX-10RCとか、BRDM-2とかの、強力な火器を装備しているやつですよ。歩兵を乗せていくやつは、そのあとからチンタラ行けばいいわけなんです。

本田 なるほど。

パン (なるほどだと、この○○ホ テ○あらしが)

都築 ここぞと決めたポイントに 先兵を派遣して、領土の外郭をと りあえず構成する戦法というか、 なんというか。だから、占領なん つーのは、内側からいけばいいん ですよ。ボクなんかは、首都から 20ヘックスくらいなら歩兵を歩か せちゃて、ヘリやトラックはもっ と遠い先兵隊のいるあたりに、動 かしちゃうわけですね。 本田 じゃ、質問。えっとですね え、ん一、………話の流れから すると、このへんで質問かなと、 思いましてね。

パン いいかげんな発言はおよしなさいよ、この期におよんで。本田 (いきなり)ようするに、都市を占領するのは、のんびりやってて、いいわけなんですね?都築 結局、首都のほうから、順番に占領していっても、私の戦法でいっても、ターン数というものは、あまりかわらないんですよったれ、序盤でどうしても押さえておかなくてはいけないとこがあるでしょ? そこは、なにがなんでもまっさきに、いただいちゃうんです。私の性格ですかね。

本田 性格ですか。ボクの場合は、 地道な性格で、流れに身をまかせ ながら、ゆっくりと、いやおっと りと、ゲームを進めてますね。 パン なにをゆーとるんじゃ、こ の人は、いい年して。

都築 まあまあ。ところで、本田 クンはおいくつなんですか? 本田 そういう都築博士は、おい くつなんですか?

パン これ、そんなおいくつ戦略 をやっててもしょうがないでしょ う。やめなさい。ふたりとも、い い年なんだから。

都築 パンチくんは、おいくつな んですか?

**パン** もういいってば。中盤戦の ことに話題を移行しましょう。

都築 そうですね、中盤戦といえば、そろそろ飛行機も飛びかい始めて、ようやく大戦略らしくなってくるころでしょう。

パン そういえば、都築博士は、 飛行機専門の大戦略人間だそうで すよね、でげしょ?

都築 ですね。まあやはり、さっきは言わなかったんだけど、もう一個だけね、序盤のスーパー較法があって、それというのが、1ターン目でいきなり飛行機を作ってしまう、なんていう楽しみかたも

あったりするんです。

本田 なにを作るんですか? 都築 1ターン目は1,500円しかないから、そこはスカイホークとかになっちゃうけど、敵の地上部隊を序盤にしてなぎたおし、敵の進路を阻むと。

パン 空港は、どうするんですかいな。遠いところへは、行けなくなっちゃいません?

都築 まあ、最初のうちは、自分の首都と前線のピストン運動に、なってしまうんですけれど。

本田 げげっ。ピストンですか。 やりますね。

パン また、このおやじは、なに を考えておるのじゃ。

本田 いや、まじめな意味ですよ。 やっぱり、空港がそばにないと、 燃料や武器の面で、不安です。

都築 不安だけど、敵方はまあ飛行機を作るほどの余裕はまだないわけだし。爆弾積んで飛んできゃ、どうにかなるってことよ。

パン その戦略は、奇想天外で、 いいと思いました。

本田 あれ、気がついたらもう誌 面の残りも少なくなってきたよう なので、話を先に進めましょ。内 容のある記事にしましょう。

パン まあ、そうだな。たまには いいこというねえ。ほんじゃあ次 は、中盤戦じゃ。

都築 まあ、中盤戦というのは、 ひと言でいえば、情報収集戦とでもいうんでしょうか。とにかく、 敵の作ったユニットに、ちくいち チェックを入れて、それを撃退する兵器を生産するなり、前線に送り出すなり、するわけです。

パン それなんだけど、コンピュータ側ってくせがあるでしょ。たとえば、こちらが航空戦力を生産すると、かならずローランドとか、ゲパルトとか、対航空機ユニットをぼこぼこ作りまさーなー。あれ、やっぱバカっぽい。

都築 そういうところもあるんだ けど、あばたもエクボっていうん ですか、ま、人間のクセと同じと 思えばいいんじゃないですか。 本田 ああ、たで食う虫も好き好 きなんですね。

パン おみゃー、なんか、はきち がえてはいないかな?

都築 まあそんな感じで、中盤は 相手の情報を手に入れて対応して いくわけですね。それが終盤戦に なると、もうやりたい放題。

パン その、圧倒的勝利いうのが、 やっぱり快感。最後のほうで、徹 底的にやっつけてしまう、という 征服感が心地よいですね。それが、 すべてなのかしらん。

都築 やっぱり、皮パンツなんで しょうか?

本田 それも心地よいでしょうけど、ボクはやっぱり苦しみながらの、僅差の勝利というのも、捨てがたいですね。苦労して苦労してつかんだものは、何ものにも、代えがたいものです。

パン あにいってんだ。コイツ。 しかし、ゲームってやつは、おも しろくなければつまんないという、 わかったようなわからないような 理論があるわけで、わざわざコン ピュータ側の収入率を上げたりと か、自分が不利な立場に置かれて 遊ぶなんて、いやなんだもん。

都築 パンチくんのような考えかたもあるかもね……。ときに、本田くん、大戦略歴は何年かね?本田 そんな、博士に比べたら、月とスッポンの差ですよう。

都築 キミもそのうち、どきどきしながら僅差で勝つなどということは、できなくなることだろう。 そのときも、大戦略を捨てないで、ちがった楽しみかたを見出してほしい。

パン 無理に終わっちゃう感じも するけど、なんとか、まとまって るみたいな雰囲気もあるかな。

**都築** 雰囲気だけね。なんか、まだもの足りないから、来月あたりは4ページ文字だけっていうのいきましょうか? なんつって。





額に第三の目を持った少年・写楽保介の、古代 三つ目族の謎をからめた大冒険を描いた人気マ ンガ『三つ目がとおる』が、長い年月を経てパソ コンゲームとして生まれ変わった。今は亡き手 塚治虫氏が描いた幻想的な世界をベースにした このゲームを、さっそく徹底解析してみよう。

©手塚プロダクション

■ナツメ MSX 7,800円[税別] (ROM)

## 巨匠・手塚治虫氏が描く 異色伝奇ロマンの世界

ばんそうこうをつけているとき 戦後のマンガ界を常にリードし

嵐の夜、犬持博士のもとにひと りの不思議な婦人から預けられた 男の子。その名は、写楽保介。彼 は成長するにつれて額に奇妙な第 三の目のようなものが現われ、異 常なほど高い知能と人並みはずれ た能力を発揮するようになった。 古代三つ目族の生き残りらしい彼 を、博士は普通の男の子として管 てるため、とりあえずその目をば んそうこうで封印しておくことに したのだった。

の写楽は、まるで別人のようにお となしく、頼りなげだった。しば らくの間平穏な日々が続いていた が、ある日のこと、写楽の唯一の 友だちである和登千代子が突然。 行方不明になってしまったのだ。 古代三つ目族の怨念が見えかくれ するなか、博士から特別にばんそ うこうをはがしてもらった写楽は、 和登の消息を知るための旅に出た のであった。

続けた故、手塚治虫氏。このゲー ムの原作は、氏が残していった数 多くの作品の中でも代表的な作品 のひとつに数えられている。

手塚マンガの主人公には、ツギ ハギだらけの無免許医師やオオカ ミ男、白いライオンなど風変わり なキャラクターが多いが、この作 品の写楽保介はその中でもひとき わ異彩を放っている。しかし、原 作では決して写楽保介をただの特

異なキャラクターとしては扱わず に、ヒューマニズムあふれる観点 で描いているのがすばらしい。

さて、ゲームのほうであるが、 基本的にはアクションゲームの形 式をとっているが、古代三つ目族 の謎を軸としたアドベンチャーゲ 一ムの色彩が濃くなっている。前 半戦は和登の捜索のみが目的だが、 ゲームを進めるにしたがって古代 三つ目族に関する情報が次々と入 ってきて、しだいに写楽の深層心 理を変化させていくのだ。

そこで今回は、ステージ3まで を中心に、あえてアクションシー ンよりもアドベンチャーシーンに 重点を置いて徹底解析しよう。

## は和登さんの失踪から始まった



★町の人々との会話は貴重な情報源。と きには重要なアイテムをくれたりもする。 会話なしでは絶対にクリアーできないぞ。



★池を越えたところには強力な武器があ る。取らなくてもクリアーできるが、取 っておくと後半戦がグーンと楽になるぞ。

最初は写楽たちの住む東京が舞台 となる。まずは、突然姿を消してし まった和登の行方を調べることが必 要になってくる。めんどくさがらず に、町中をこまめに回って情報収集 に努めよう。町の人々から話を聞い ているうちに、和登と接触していた あやしげな男が存在することに気づ くはずだ。目撃者の証言や残された 遺留品などをもとに、その男の足取



★あと一歩、というところなのに、写楽 の目の前で和登が連れ去られてしまう。 こいつは大変なことになってしまったぞ。

りを追ってみよう。

男の後を追って港までたどり着い た写楽。しかし、今一歩遅かった。 男は和登を連れたまま南の島、イー スター諸島のロンゴロンゴ島へと飛 び立ってしまったのだ。ここで第1 のボスキャラ、シャオルンとの対決 となる。こいつは頭部が弱点。冷静 に狙い撃ちをすれば意外とカンタン に倒せるぞ。



★1面で一番お世話になるのか大持博士。 ケガを治してくれるわ、遺留品を鑑定し てくれるわと、いたれりつくせりなのだ。



★重要なアイテムはこのように取りにく そうな位置にあることが多い。でも、絶 対に取っておいたほうがお得だよん。





童出たっ! ボスキャラのシャオルンだ。 でも、見てくれのわりにはたいしたこと がない。倒すとPOWチップがもらえるぞ。

#### TAGE2 南の島にも古代三つ目族の足跡が

ステージ1とはうって変わって、 南の島、イースター諸島のロンゴロ ンゴ島で繰り広げられるステージ2。

和登を連れ去った謎の男を追いか けてこの島までやってきた写楽であ ったが、いきなり原住民のボキ族や アボッタラ族の襲撃を受けてしまう。 どうも原住民たちのようすがおかし い。写楽はポキ族の長老と出会い、 謎の男に邪神像のかけららしきもの

を見せられたために原住民のほとん どが異常な行動をとるようになった ことと、女王ポゴがパンドラに連れ 去られたことを聞く。写楽は三つ目 族の封印がかかっていた武器をとる と、原住民たちの異常行動の元凶で ある邪神像と対決するのであった。

写楽は苦戦の末、邪神像を倒すと、 そこで発見した地図をもとに琵琶湖 の地下神殿へと向かったのだった。



●長老は、この島が昔三つ目族の支配下 にあったことや、薬や武器のありかなど 重要なことをたくさん教えてくれる。



★ターザンばりにツタにつかまって移動 するのは容易でない。慣れないうちは向 こう岸に着くまでおとなしくしていよう。



★ツタを使って移動するのがどうしても うまくいかない人は、遠回りになるがこ の地下通路を利用すれば大丈夫だぞ。



★この場所で鳥をやっつけると、体力回 復アイテムのラーメンが手に入る。5個 まで持てるので取りだめしておこう。



★イースター諸島だけあってモアイが登 場する。ついされるとダメージ大なので、 慎重にくぐり抜けながら進んでいこう。



★ポスの邪神像は、強力な反射レーザー を放ってくる。うまくタイミングをとっ て、ダメージを最小限にくいとめよう。

## 琵琶湖の地下神

## 后板に刻まれた古代三つ目族の秘密

多層構造の神殿の中には、三つ目 族が子孫のために残した予言の書が 刻まれた石板があった。なんと、そ こには三つ目族の繁栄と衰退のよう すと、同じ道をたどろうとする世界 の破壊を訴える、という恐ろしい内 容が書かれていたのだ。写楽は最下 層のポルポックを倒すと、自らの内 部からわきおこる野心に目ざめ始め たのだった。



★まずは地下神殿への入り口を見つけ出 さなくてはならない。敵の攻撃力はなか たか強いので、決して油断しちゃためた。



★石板には明らかに写楽宛てと思われる 内容が書かれていて、人類滅亡のための 最終兵器のありかまで記されていたのだ。



●ボスのボルボックは額のあたりが弱点。 触手を縮めているあいだに思いっきり接 近して、一気に集中攻撃をしかけよう。

## 和登さんは、そして世界はどうなるのか

地下神殿の石板を見た写楽は、 和登を謎の男から助け出す、とい う最初の目的とは別に、三つ目族 の言い伝えに従って世界を破壊し よう、と恐ろしいことを考えるよ うになる。そこで写楽はステージ 4で、メキシコのマヤ遺跡に向か って、そこに封印されているとい われる最終兵器を探すのた。

マヤ遺跡内で、敵と戦いながら さまざまな情報を入手した写楽は、 試行錯誤の末、見事に最終兵器の

封印を解くことに成功する。しか し、そこで謎の男がついにその正 体を現わし、やっと手に入れるこ

とができるはずだった最終兵器を かすめ取ってしまう。果たして、 謎の男の正体とは? 和登は無事

なのか? そして、世界は古代三 つ目族の予言書どおり、最終兵器 によって破壊されてしまうのか?

最後まで息もつかせぬような展 開が待ち受けている。最後の謎解 きはキミにまかせたぞ。



★謎めいた雰囲気のマヤ遺跡。ここには 写楽が、そして謎の男が探し求めていた 最終兵器が封印されているのだ。



●遺跡の最上階で、とうとう最終兵器が 封印されているところを発見! しかし、 封印の解き方は自分で考えようね。



★ここはステージ5, つまり最終面の1 シーン。10枚の扉が並んでいるが、真の 道へ通ずる扉はたったひとつだけだ。

## レトロの花は夜開く、春爛漫のコーナー

# RETRO-MS

さて、MSXはとってもインターナショナルなコンピュータちゃんである。われわれが二ホンで ぴろぴろー、とか言いながらゲームをしている 間に、海の向こうでもMSXちゃんは元気に働いていたりするのだ。もちろん、ゲームソフトだってたくさんある。そこで、今回は洋モノレトロゲームを特集しちゃうぞ。生ツバごっくん。



1984 ポニー (MSX1)

キーストン、ケリーはちょっとオチャメな18歳の女子高生、ではなくて、町で評判の腕利き巡査である。今日も彼は、お気に入りのラッキーストライク、ではなく、自動販売機で面白半分に買った中国健康タバコの煙に戻しながら、



まエレヘーターちゃんかポイントなんです
よ ここで腕前の差がも口にでるよん。



★おおっと怪器ハリーを発見! でもここであわてちゃったらアウトかえてすよ

職務報告をするのであった。

事件の始まりはいつも唐突だ。「なに、デパートに泥棒が侵入したって? ……そうか、きっとまたヤツの仕業に違いない。そーだそーだ、そーに決まった」

彼には宿命のライバルというべき男がいる。その名は、フラッシュ、ハリー、ホリガン。これまでに数々の大胆な盗みを続けてきた、言わば泥棒のプロフェッショナルである。が、なぜか捕まる前からシマシマの囚人服を着ているというあわてんぼうさんだ。で、当然のごとく今回の事件もこの男がやらかしたのである。



●ショッピンクカートと模型飛行機にはホ ントに図らされる 治安の悪いデバートだ



なにはともあれ、ぼんやりしているヒマはない。ケリーは高鳴る胸を静めつつ、愛用の44マグナム、ではなく、背中をかくとき孫の手代わりに使ったりしている警棒を握りしめて、現場へと向かったのであった。ジャーン。

というワケでキーストン・ケリーの大捕物帳が繰り広げられるんだけど、実際のゲーム内容はといえば、じつは単なる追いかけっこだったりする。 3 階建てのデパートの中で駆けずりまわるハリーくんをひたすら追いかけ続けて制限時間以内にとっ捕まえる、ただそれだけなのだ。

しかし、言うは易く行なうは難

し、というのがこの手のゲームの 大原則。ハリーくんはいちおう名 の知れた泥棒さんだけあって、一 筋縄では捕まってくれない。さら に問題なのはこのデパートのずさ んな防犯体制。キーストン、ケリ ーが息せき切って懸命に追跡して いるのに、ショッピングカートや らピーチボールやらがものすごい 勢いでふっ飛んできて進路を妨げ ちゃうのだ。これじゃ泥棒に入ら れるのも当然のような気がするぞ。

でも、こーゆーシンプルなゲームもやってみるとけっこう中毒性があるんだよね。やりこんだらすぐに飽きちゃいそうだけど、暇つぶしにはなりそうなソフトだよ。

### ハイスト

1985 コンプティーク (MSX1) Commercial Survey of Survey of Property Property of the Commercial Survey of Survey of

誰だってお金が欲しいのだ。資 本主義圏に住んでいる以上、誰も が楽をして大金を手に入れたい、 という願望を持っているに決まっ ている。前に相原コージのマンガ で、20年間無遅刻無欠勤で働き続 けた男が、働かないで金だけよこ せと請願する、というネタがあっ た。お金なんかなくったって平気 だよーん、なんて見栄をはりたい 気もするけど、世の中には未公開 株でウン千万円もの利益を上げる ような人もいるもんだから、労働 意欲が薄れてしまうのも無理もな いのだ。うん。

というわけで、原稿書く気がな くなったのでハイおしまい。

あ、やっぱりダメですか? 一ゆ一のって。ははは、ごめんな さい。続けますよ。



☆家の中にエレベーターがあるのもすごい

↑面面構成はさっきの《キーストン・ケー パーズ」にそっくりだけど内容は別物よん。が、これが他階への重要な移動手段だよん。

SCHRE UE U.S. UE

で、なんとか手っ取り早くお金 を手に入れることはできないもの かしらん、と考えると、金持って るヤツから盗んじゃえ一、な一ん て思うバカがひとりやふたりいた りするんですよ。いけませんよド ロボーは、まったく。

で、そんな人には、このゲーム。 3階建てのゴージャスな大邸宅か ら、ビューティフルな世界の名画 をビシバシ盗み出すことが目的な

のた。現実社会では許されないこ とでも、ゲームの中なら大丈夫。 さあ、どんどん盗みましょう。も ちろん、広い屋敷の中には絵画だ けでなく防犯装置もいろいろあっ たりするので、そう簡単にコトが 運んではくれない。甘ったれるん じゃないぞ。そんなに楽に大金が 手に入るワケがないのだ。もっと 苦労しなきゃダメだぞ。でもやっ ぱり金は欲しいぞ。アジャパー

ハンチ・バック

1985 トモ・ソフト・インターナショナル (MSX1)

さて、思うに海外のゲームソフ トは、なんだかよくわからないノ リのものが多い。このソフトもな んだかよくわからないので、林屋 こん平師匠を見習って力まかせに 紹介するぞ。

パンパカパーン! なにがパン パカパーンなのかって、愛しのエ スメラルダ姫がさらわれちまった のだから大変なんだよおっ母さん。

さらわれたって言っても皿が割れ たワケじゃないぞ。……いかん、 ちっともおもしろくないぞ。そん なときにはパンパカパーンだ。ど うだ参ったか。とにかくパンパカ パーンだぞ。忘れるなよ。おい。 ……ちょっと情けなくなってきた ので路線変更しよう。

Karana Samuel Samuel

このゲームの内容を手みじかに 言えば、お城にとじこめられてし

まったお姫様を救出するために立 ち上がったひとりの勇者の、命を 賭けた大冒険! ということにな る。うん、かなりありがちだけど カッコいいストーリーだ。

しかし、オープニングで楽しそ うにスキップをしながらお城へと 向かう浮かれた"勇者"の姿を見る と、最初のイメージが現実と大い に異なっていたことを痛感させら れてしまう。そう、このソフト、 じつは明かるく楽しく健全なアス レチックゲームだったのだ。用意 された全15シーンは、断崖絶壁を 越えるロープ渡りや敵兵のヤリ突



食見た目は良くないんだけど、 イするとけっこうハマる、かもしれない。

き攻撃をかわす城壁ジャンプなど、 今は亡き『たけし城』をほうふつさ せるアクションの連続なのである。

プレイしていて、愛するお姫様 をなんとしても助けなければなら ない、という悲壮感のようなもの はぜ一んぜん感じられない。とに かく、こちらに伝わってくるのは、 ひたすらノーテンキに飛び跳ねま わる主人公の止めようのない明か るさだけなのだ。

一見すると平凡で退屈そうなゲ 一ムのようだが、じつはなかなか コシがある。見てくれだけで内容 が平板な多くの国産ゲームよりも、 ずっと味わい深いソフトだよん。







このコーナーでは、 ミュージックモードや 無敵コマンドといった、ゲームに 最初から隠されている技のほかにも、キミ だけが見つけたウルトラテクニックや、マッ プなんかも募集してるぞ。どんどん応募してネ!

#### 勝ち抜き戦の大技!

ぎゅわんぶらあ自己中心派の勝 ち抜き戦モードでは、パスワード 機能がありますよね。このパスワ ードを使って、あるお遊びができ るので、それを報告します。

右下の図を見てください。この、 XとYの部分に数字をいれてみる と、なんと、いきなり決勝戦から 始まります。それだけではありま せん。ある数字を入力すれば、ゴ ッドハンドやミエちゃんなどが、 2人も登場しちゃいます。

ここの数字を変化させれば、ま

だほかにもおかしなことがおこる と思います。いろいろな数字をた めしてくださいね。

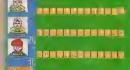
北海道 岩本禎史



ここの数字は固定 れがミソなのだ

たとえば・

41



3 2 1 mm in 小 公 公 3 3

99 99



#### ダブル ゴッドハンド

●こいつは強力。なかな か激しい組み合わせだ。 いやんなっちゃうぞ

#### ダブル ミエちゃん

●この2人にチャイとか されるそ。この組み合わ せだと、明かるそうだな

#### ダブル 中阜八口

れはあまり対戦したくな

### 今夜も朝までパワフルまあじゃん2

#### 秘密の暗号の秘密

ばか	でえびいそふと	きた	
ふす	たかどの	みなみ	
あほ	あべけいた	ひがし	
おの	よしだめぐみ	にし	
こばやし	かじやま	みる	
あざらし		しらべる	

デービーソフトから発売されて いる今夜も朝までパワフルまあじ ゃん2(う一、長い名前だぁ)の、 エキサイト麻雀で、おもしろいメ ッセージがでる暗号を発見しまし た。左のパスワードを入力すると、 いろいろなメッセージがでてきま すよ。また、おまけでムヒビな暗 号も書いときました。

#### そしておまけ……

はんかくさいね あごめすてけぼ

このほかにもまだ、隠された暗 号があるかもしれませんね。こ一 いうのを見つけるのに生きがいを 感じてしまう私ってやっぱりヘン なのでしょうか?

埼玉県 鈴木文規



## 看到!

### ぎゅわんぶらあ自己中心派

#### 超スゴわざ



だれかかアがったり、流局になったときに、テンパイしていない人の牌を見ちゃう方法です。やり方はとてもカンタン。アがったときや流局したときにBボタンを押すだけ。これだけなのです。これで、全員の牌が見れちゃいますよ。これで、他のメンバーがどんな役を狙っていたか、わかります。マニュアルにも書いてなかったので、気づかなかった人も多いはず。さあ、これで今日からあなたもパワフルばあさん。

宮城県 小高教良

## ぬ! ディスクステーション3号

#### おまけゲーム

まず、パソコンの電源を入れます。このときディスクは入れないでください。そして、BASICが立ち上がったら、ディスクステーション3号のディスク1をドライブに入れRUN\*AVG、BAS\*(RETURN)

●これはこくこく簡単なアドベンチャー ゲーム ホント 簡単なセツセ とすればアドヘンチャーゲームが、 またRUN\*RPG.BAS\* RETURN と すれば、ロールプレイングゲーム が遊べます。これは凄い! 一本 は確実だああああ!

東京都 堀内裕介



★これはこくごく簡単なロールフレイン
グ。うーむ、シンフルすぎるな。これは

### B-TYPE

#### あっという間に1面クリアー

R-TYPEのステージクリア一技が ありました。くわしいやり方は右 を見てください。これは、いつで もどこのステージでもできる技な

OISTAGE CLEAR STAGE SCORE 000000

▶ステージをクリアーできる。便利!

ので、かなり便利だと思います。 また、得点を増やし、パワーアッ プする技も送ります。

埼玉県 榎本雅生



★わーいこんな場所で、高得点だーい

#### ★1面クリアー

- 1.ゲーム中に ESC を押す。
- 2. SHIFTとF2を同時に押す。
- 3. CTRLとHを同時に押す。
- 4.ステージクリアー!

#### これはおまけ……

- ★得点がふえ、パワーアップ!
- 1.~2.まで同じ
- 3. CTRL と 1 2 3 のどれかを同時に押す。

## キミも有段者を目指せ!

このコーナーでは、MSXゲームのウラ技、攻略法、マップ、イラスト、その他、何でも募集しているそ。誌面に採用された人には全員、1,000円分相当の全国共通図書券をプレゼント。また、技の切れ味に応じて、一本(5点)、技あり(3点)、有効(2点)、効果(1点)、

教育的指導(-1点)のランクに分けられ、それぞれの点数が加算される。5点取れば、有段者とみなし、市販のゲームソフトの中から好きなものを1本プレゼントする。 得点は記録されていくので、どんどん応募をして、キミも有段者を目指してほしい。

#### クラディウス2

第220wfにQパートを差す! けーム中F1でポーズをかける ①フル・パワーアップ

LARSISTH 2

② ステーシュキップ

NEMESIS ③ - 定時間無款

METALION J

と入力し、[F1]でポーズを解除!

• 180ディウス 1本ちょーだい!

7107-24 東京都港区南青山6-11-1

青山木郎 03-486-1824

#### 

はがきの書き方

Beppinディスクプレゼントが大好評のため

対応

## MSX2+ Beppinディスク 50枚 Mマガオリジナルディスク 2015



みんなは、大人の男性の予備軍だなあ! この前に企画した Beppinディスクのプレゼントには、積み重ねた高さにして 約1メートルのおはがきをいただきました。そんなに人気が あるんなら、新ディスクもからめて、またまたプレゼント





ディスクプレゼント

Mマガのきれいどころも 見られるんだぜー



※以下の3点の写真は取り込み処理前のものです。

こどもの男の子は、大人の男性の予備軍ということわざもあるように(ないかな?)、やっぱりみんな〇〇であるな。Beppinのディスクプレゼントには、予想もしない膨大な数のおはがきが、寄せられたのでした。ありがたいのと、びっくりしたのと、やっぱりねえというのが、いろいろとごちゃごちゃ交差して、複雑な心境の編集部の昼下がり、そんな面持ちであります。

さてそこで、それしゃあそのみんなの期待にお姉さんが答えてあげる……ではなかったね、M通一同が答えてみましょう。この前の抽選にもれた人、全員集合じゃ!Beppinディスク追加で大放出だぞ。ほれ、もってけ窃盗犯! のちほど出てくる応募方法の欄を見て、官製はがきでどんどん応募してくれよな。発表は、発送をもってかえさせていただきますからね。安心して送ってくれー。

「それじゃあ、ちょっと安易では ありませんか? それだけで、こ の2ページではちょっと調子が良 すぎはしませんか?」と、天の声 がいたします。そういわれてみれば、そうかもしれないなあ。

では、企画の追加である。Mマガオリジナルのディスクを製作して、ついでにプレゼントしてしまうどー。MSX2+用なので、MSX2のユーザーの人には残念至極な次第だが、きれいな色を再現したかったので、そのへんは勘弁していただきましょう。そのオリジナルディスクの内容はなにか? 秘密、秘密のアッコちゃんテクマヤコン(ラミパスラミパスルルルルルなど)である。それは、なぜかといえば、現在製作中だからです。あちゃちゃ。

Mマガ編集部の実態が手に取るようにわかる、鮮明な取りこみ画像の数々。あのバカのロンドン小林改め小林豊丸が躍る!根っからのパンカーである中村ジャムが安全ピンでつつく!性格はどうかしらんが、とりあえず外見上は異彩を放っている菅沢美佐子が両目でウインクする!などなど、みどころ満載の2DD。さ、キミも応募しましょう。これが最後のチャンスかもしれない!



|風景。こんなところで私らは日々生活しているのです。ああ、無常。

#### 応 募 方 法

官製はかきでご応募ください。 はがきの裏に、あなたの住所、 氏名、年齢、職業、電話番号、 ほしいほうのディスク名、あと もしあれば、Mマガに対するご 意見やご希望などを書いて、右 っかわのあて先にお送りくださ い。抽選で合わせて70名のみな さまに、ディスクをプレゼント です。締め切りは、6月7日到 着分まで有効とします。当選者 の発表は、商品の発送をもって かえさせていただきます。郵政 省を助けるためにも、さあ、応 募いたしましょう。

〈あて先〉

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン ドーンとプレゼント係





#### **NETWORK INNOVATION**

民間の通信衛星、JC-SATの打ち上げも成功し、いろいろな企業が通信衛星を使った通信サービスに名乗りを上げている。また、より高速なISDN網が全国に張り巡らされて、情報通信そのものが大きく変わろうとしている。好む、好まないにかかわらず、これからのネットワーク社会がボクたちの生活に密接に関わってくることだけは間違いなさそうだ。

#### **CONTENTS**

116 キーワードはISDN

毎度、お騒がせしておりますISDNとは、いったい何者なのか? その正体をあばいちゃうぞ!

118 注目の通信衛星事業

いろんな団体、企業が入り乱れての通信衛星事業。はたして、どんなサービスを受けられるんだろ?

120 パケット無線通信入門

アマチュア無線を使ったパソコン通信の世界をのぞいてみよう。とってもためになる入門編なのだ。

122 いまどきの電話たち

人生いろいろ。電話もいろいろ。というわけで、いまどきのインテリジェンスな電話を紹介するぞ。

124 チャットロビデート

パソコン通信を扱った推理小説『99%の誘拐』の 著者、岡嶋二人さんと真理のチャットDEデート。

26 ネットワーク・ホストプログラム網元さん2登場

あら、いやだ。ホストですって、違いますよ奥さん。『網元さん2』はMSXをホストコンピュータにして誰でもネットワークを運営することができるプログラムなんです。あの網元さんがズギューンとパワーアップしての登場だよん。

## キーワードはISDN

最近、やたらとISDNという言葉を耳にする、あるいは目にする。 なんだか、これからのネットワークを考える上で重要な意味を持っ てるキーワードらしいってことはわかるのだけど、ISDNとはなん なんでしょうね。それを考えると夜も眠れなくなっちゃう!?



#### ISDNはボクたちの 生活を変えるかも!?

ここ数年、新聞や週刊誌、パソコン通信の本を賑わしている言葉 "ISDN"。いったい、"アイ・エス・ディー・エヌ" ってヤツはなにモノなんだろう? なんだかよくわからないけど、どうやらこれからのネットワークには非常に重要なキーワードでありそうなことは記事から推測できる。

1876年にグラハム・ベルが電話を発明してから、もう既に110年以上。電話は我々の生活にはなくてはならない存在になっている。電話の発明からおよそ100年後、日本では全国どこからでも、どこへでもダイアル即時通話が出来るようになった。昔は、職業婦人の花形

(今風に言えばキャリアウーマンみたいなもんかな)なんて言われたで電話交換嬢"が電話を取り次いでくれていた時代もあった。ところが、技術革新で機械(電話交換機)が交換嬢に取って代わり、今度はその電話交換機をコンピュータを駆使したシステムにしてしまおうというのが、ISDNの発端みたいなものと言えるんだ。

ISDNは ペインテグレーテッド・サービセス・デジタル・ネットワーク の略なんだけど、これは一体、誰が作り出した言葉なのか? これはCCITT (国際電信電話諮問委員会) が勧告しているデジタル通信網の国際規格のことを表わしている。要するに、

「デジタル通信網をやるんだった ら、こ一ゆ一風にやりましょ」 っていう国際間の取り決めだと思ってくれればいい。

「そんなもん、オレたちに関係ね 一ぜ。勝手やってればぁ?」

と思うかも知れないけど、実は そんな勝手なことは言ってられな いほど、ISDNは重要な意味合いを 持っている。なぜなら、この ISDN は我々の将来の生活をガラッと変 えてしまうかもしれないんだ。

日本のISDNは、1981年8月に、 INS(インフォメーション・ネットワーク・システム)という日本独自のデジタル通信網を作る計画が NTTから発表されたときに始まる。

まず第1段階として、電話網やファクシミリ網などの個々のデジタルネットワーク化を行なったり、モデルシステムを東京・三鷹に設置するなどの実験が進められてい

た。第2段階では、デジタル網を 大都市だけでなく全国へ展開する ことが進められている。さらに、 電話局の設備をアナログからデジ タル交換機などに移行している。 そして、これから進められる第3 段階では、全国の主要都市間のデ ジタル化を実現し、電話及び非電 話系のネットワークを統合するこ とが考えられているそうだ。

こんな具合に、日本のINSも段階を踏んで研究が進められていて、 CCITTが勧告したISDNにも準拠して、去年の春からNTTが試行サービスとして「INSネット64」をスタートさせている。1992年には全国650都市以上にこのサービスが拡大する予定になっている。

#### ところでISDNだと どんなふうにいいの?

で、ここまではISDNって何だろうという概略の話。それじゃあ、 実際はどうなるのかというと、まず、デジタルで送受信……というのは、人間の音声信号などのデータを 0 と 1 で表わすデジタル信号に置き換えて送受信するということなのだ。簡単に言えば、従来の電話はレコードプレーヤーやカセットデッキで、ISDNではCDプレーヤーやDATになると思ってほしい。電話ならきれいな声が聞けるし、ファクスなら鮮明な画像が送れるフケね。

でも、いくら扱う信号がクリア ーになっても送るのに時間がかか っては意味がない。だから、ISDN



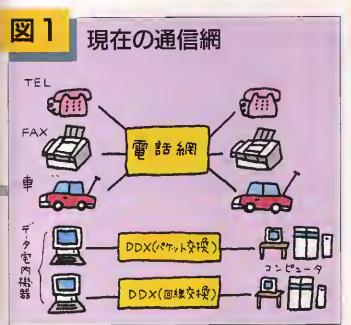
### ISDNセミナーへ 行ってきました!

ネットワークのページを担当 している者としては少なからず、 ISDNのことを知っておかなけれ ばということで、アダムネット 株式会社の主催する \*ISDNコミ ュニケーションワールド'89° と いうセミナーに行ってきました。

会場では、じっさいにテレビ 会議システムを実演してみせた り、ISDNを使ったいろいろな機 器を展示していた。 セミナーのほうも \*ISDN とネットワーキング" など 興味深いもので、ISDNによる通信ネットワークの新時代が始まろうとしている、いや、具体的な製品なども作られていて、すでに始まっているという実感がした。今後ますますネットワークは生活に欠かせないものとなるだろうな。



●セミナー会場では、ISDNを使った機器が展示され、ビジネスマンたちの熱気がみなぎっていた。



ではデータを送受信するスピード をかなり速くしている。データを 送るスピードのことをボーレート って言うんだけど、ISDNは64キロ ボー(bps) ものスピードに対応して るんだ。パソコン通信をやってる 人ならわかるだろうけど、いま、 国内のパソコン通信の主流は1200 bpsだからその50倍以上のスピード ということだ。たとえばボクがフ ァクスでこの原稿(400字詰めにし て7枚くらいとする)をISDNで送 ると、1秒弱で送れちゃう。もち ろん、ファクシミリ自身の問題や 制御情報が加わるので、実際はも う少し遅くなるかもしれないけど、 今のファクスから考えると、とて つもなく速い。

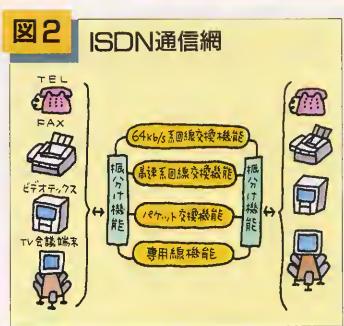
でも、現在の電話では基本的に 1回線に端末はひとつだから、ア ァクスを使うときは、電話は使え ない。もし、両方を同時に使いた い場合は別に回線を引かなきゃい けないよね。ところがISDNでは、 ひとつの回線の中に、2つの情報 チャンネルとひとつの制御情報チ ャンネルがあるんだ。だから編集 部にファクスで原稿を送りながら、 「ひいい、やっと原稿書けました」 って顔をTV電話で送って話すなん でことも可能になってくるんだ。

ISDNでは、家の中に引かれた回 線の出入り口に"DSU"(デジタル・ サービス・ユニット)という、端末 とデジタル回線のインターフェイ スとなる機械が設置される。この DSUには電話・非電話、既存・新 規に関わらず、最大8つまで端末 をつなぐことができ、それぞれの 端末は共通のソケットで接続が出 来るようになっている。つまり、 電話でもパソコンでも、すべて同 じように回線につなげられる。も ちろん、世界共通のソケットだか ら世界中どこへ行っても端末の機 械はそのまま使えるんだ。

#### 安い、うまい、速い! 三拍子そろったISDN

ところで、電話の話になると必 ず出てくるのが電話料金。長電話 ばかりして親に怒られた経験があ るでしょ。今は、距離と時間によ って電話料金が計算されてるけど、 ISDNが実現されると回線を使うメ ディア (パソコンやファクスなど) が増えるわけだから、当然、回線を 使う回数も多くなる。

また、端末の能力によって、同 じデータを送るにしても料金が変 わってくる。それでは不公平だと いうことで、ISDNでは情報量課金





制度が採用されている。この課金 制度は既に、DDX(デジタルデータ 交換網)やファクシミリ網で採用 されている、送った情報の量によ って課金するシステムのことなん た。距離は100キロメートルまで、 100~500キロメートル、500キロメ ートル以上によって区分され、今 までよりも遠近格差はかなり少な くなっている。ちなみに現在、一 般家庭が支払う電話料金は月5,000 円程度。NTTでは、この料金制度

が採用される1998年ごろ、物価の 上昇率を考えても約1.5倍程度に押 さえたいと考えてるそうだ。

これだけの多機能、国際的に統 一されたインターフェイス、安価 な料金体系、なおかつ高速とくれ ば、ホントに楽しみだよね。思い もよらないような新しいメディア が出来てくることを期待してもい いんじゃないかな? とにかく、 ISDNは、ずぇったい要チェックで すぜ!

#### いろいろな企業が目じろ押し

## 注目の通信衛星事業

欲しい情報が空から降りてくる? それはまるで、星の王子さまの ように、、・・・。夢のような話だけど、うっとりしてもいられません。 なにせ、バクダイなお金がかかっているので、うまく活用したトコ 口が勝ち。さまざまな会社が宇宙に向かう、だから今年は衛星元年。



#### 打ち上げ前夜の 関係者の皆さん

このページに載せる写真をもら いに、神谷町にある日本通信衛星 株式会社を訪ねたのが、3月6日 の夜。どうも、会社の中が異様な 興奮につつまれている。

「明日が、私どもの会社の1号機 の打ち上げなんです」

3月1日に予定されていた打ち 上げが、天候の都合その他で延期 になり、7日になったらしい。

「社員の何人かは、すでに横浜衛 星管制センターの方に行ってます し、ほかの何人かは、お客様たちと ホテルオークラに泊まり込みです」 と緊張気味の皆さん。

さて翌日、数々の期待を背負い、

ジャーン! 日本初の民間衛星、 \*JC·SAT"、フランスでの打ち上げ に成功! 民間衛星元年の始まり。

通信衛星は、赤道約3万6,000 キロメートルに静止して(実際には 時速1万1、000キロメートルで地球 をまわっている)、地球から発信さ れた電波を受け止め、地上に向か って再発信しているわけです。地 上から衛星に向けて電波を送る回 線のことを"アップリンク"、また、 衛星から地上への下だり回線のこ とを"ダウンリンク"と、いうので すが、関係者と話をしていると、(情 報が)「落ちてくる」とか「降らせる」 っていうように、非常にシンプル ないい方をしていることに気がつ きました。まだ、誰もが慣れてい ない表現です。

で、このJC+SAT(HS-393型通信 衛星)は、高さ10メートル、直径3.66 メートル、32本のトランスポンダ (中継器)がついていて、その一本 一本が民間企業に売り出されてい るわけです。日本通信衛星株式会 社では、8月にも2号機を打ち上 げる予定で、いまのところ2基合 わせて64本中、35本売れたという 5割強のセールス状況。それでも、 トランスポンダー本で、年間5億 円という、間違っても安いとはい えないお買い物なので、好調なス タート。また、JC·SATの他にも三 菱グループのSCCからも2基、今 年中に打ち上げられる予定なので、 一流企業は今、ヤッキになってト ランスポンダを買ってるともいえ るわけです。

さて、それではどんな企業がト ラポンを購入し、どのように利用 していくのでしょうか。

まず、予備校の\*代々木ゼミナー ル"。名物講師、人気講師の授業を、 生放送で……という、地方の予備 校に通う生徒にとっては夢のよう な話が現実化するわけです。全国 19校の校舎すべてにアンテナが取 り付けられ、1日に11時間の衛星 授業が繰り広げられることになる わけ。また、地上回線を使っての 質問もオーケー! 緊張感にあぶ、 れる授業になるだろうね。

また、大手の出版社では、小学 生、中学生を対象にフランチャイ ズ方式の学習塾も企画されていて、 お母さんたちものんびりしていら れません。

また、ハンバーガーでおなじみ の日本マクドナルドも、いくつか の企業とトランスポンダを共同利 用するための会社 \*テレコムサッ ト を作ったとのこと。「お客さま、 ポテトもご一緒にいかがですか?」 と、お姉さんに聞かれているときに、 横ではマクドナルドの主催するイ ベントの"独占中継"や映画が流れ ていたりするようになるわけです。 また、ドライブスルー型の店舗で は、大型のスクリーンを備えたミ ニ・シアターができる予定。映画 を見ながら、ハンバーガーにかぶ りついてください。

その他、中古車のオークション、 競馬の全国中継、極めたトコでは 宗教団体の布教活動まで、衛星涌 信ビジネスは広がります。





さてさて、お待たせしました! ここで、アスキーの登場です。ア スキーも8月にはJC·SATの2号機 に乗っかります。そして、映像や 音だけのサービスにとどまらず、 データ诵信サービスを計画中。

つまり、パソコンのソフトウエ アを通信衛星で販売しちゃおう、 というわけです。人気のソフトウ エアや新発売のソフトを常時全国 に"放送"しちゃおうという頼もし い計画。ユーザーはお好みのソフ トを検索して、気にいったものが あれば、ダウンロード……という、 これがパソコン放送局なのです。 料金も安くなるほか、万が一バグ がでたときにも、空から一斉に直 すことができるのも利点。

「うちの近くのソフト屋さんで取 り寄せると、2週間かかっちゃう よ一」なんていうユーザーの嘆き 文句は聞かれなくなるわけです。

で、このデータ・通信システム ですが、何とか今年中には開始し たい、という前向き姿勢。もし、 実行されたら、日本はもとより世 界ではじめての試みになるのです。 無線と有線を合わせたような、衛 星通信ビジネスのダイゴミ! あ なたは、ここ数年、アスキーから は目がはなせません。

また、アスキーを初め、通信衛 星ビジネスに関係ある企業は、ど の家庭でも受信できるサービスを 行なっていきたい、とその普及に 夢をかけているのですが、今のと ころ、電波法、放送法の関係から その実現は無理。つまり"通信"は \*通信\*で限られたユーザーに向か。 って情報を流してください。不特 定多数の人を対象にするのは、テ レビやラジオという"放送"があり ます! というようなキマリゴト。 それぞれの縄張りを守りなさいっ ていうことなんですね。

そのため、アスキーも、とりあ えずは、アスキーネットのユーザ 一に向かってのみ、データ通信を 行なう予定です。もちろん、アスキ ーネットMSXのユーザーも対象に 入っているので安心してください。

ただ……やっぱり、やっぱり、 こういった環境ってなにか不自然 ですよね。一刻も早く、、通信と放 送の境界″がなくなってほしいと 思いません? (郵政省は、この境 界領域についての改正案を今度の 国会に提出する予定)

とにもかくにも、通信衛星ビジ ネスは「イッセイのセ!」で、みん な一緒にスタートしたわけです。 これから、どこの会社がどう使っ ていくか……最初から張り切りす ぎると、つんのめってころんじゃ いそうだし、だからといって、お 金がかかっている分、そうゆっく りもしてられない。見えないゴー ルに向かって走る通信衛星徒競争 のピストルが今、バーンとはじけ ました。今、生きてることに感謝。

#### JC-SAT(日本通信衛星)

F Ν スカイネット・コミュニケーションズ レコムサッ 1 朝 日 李 か ニッケンサテライト 日本サテライトネットワーク レサッ 太 日本ビジネステレビジョン 作 劃 17 オ 富 诵 松 気 ヤマト電気エンジニアリング 代々木ゼミナール クル

宗教行事などの中継 パソコンソフトの伝送 地上回線のバックアップ 回線リセール ビジネステレビ 現場からの生中継 社内教育、新製品情報など CATV 全国の工務店向け建築情報 回線リセール 回線リセール 社内教育、新製品情報、VAN 中中車情報 社内教育、新製品情報など 回線リセール 社内教育、新製品情報など 社内教育、新製品情報など 回線リセール 有名講師の授業の中継 回線リセール

#### SUPER BIRD(宇宙通信)

ャンネル 衛星チ サテライトプラス 団 体(不明) - チャンネル ネット スターチャ ンネル 事 レ 1 東 京 日本ケ プルビジョン Ł 日 フ K 気

地上回線のバックアップ 回線リセール 宗教活動、布教 CATV 回線リセール CATV 回線リセール 現場からの生中継 現場からの生中継 現場からの生中継 現場からの生中継

社内教育、新製品情報など

#### さくら3号(宇宙開発事業団)

JR東日本。JR東海 雷 B 本 気 野村総合研究所 土 通 保 跨 総 備 Ł 他 0

75

新幹線地震探知システム 社内教育など 地上回線のバックアップ 社内教育など 非常時の災害現場との通信 NTT、警察庁、建設省、郵政省

#### 電話料金がかからないパソコン通信

## パケット無線通信

ネットワーカーの悩みの種は電話料金。でも、世の中には電話料金 の心配をせずにパソコン通信を楽しんでいる人たちがいる。井上和 之さんもそのひとり。それでは、井上さんにアマチュア無線を使っ たパソコン通信、"パケット無線通信"を紹介してもらいましょう。



## アマチュア無線とコンピュータの結びつき

ひと昔前、アマチュア無線といえばテレビアンテナの親分のような大きなアンテナとダイヤルのたくさん付いた無線機を使って、仰仰しく行なう雰囲気がありました。

軽薄短小の時代に入って、無線機も例外ではなく、マイクロ・コンピュータを取り入れた、小型化と高機能化が進んでいます。こうして、ポケットに入れてもじゃまにならない、タハコの箱ほどの無線機が出現し、活動の場が広かっています。

大きさだけでなく、機能的にも 大きな進歩がありました。従来の 電信(トン・ツー/CW)や音声通信 だけでなく、ニュース報道などで おなじみのラジオ・テレタイプ (RTTY)、ファクシミリ(FAX)、静 止画像テレビ(SSTV)、そして普通 のテレビ(ATV)などいろいろなメディアを楽しむことができます。

山や、高いビルの上には、小型 のハンディートランシーバーで遠 距離の通信が楽しめるように、中継局(リピータ)が設置され、宇宙にはアマチュア専用の通信衛星が周回しています。

こうした状況の中で、アマチュア無線がコンピュータと結びつき、ネットワークを形成しようとするのは必然の成りゆきでした。しかし、無線通信では混信やノイズのためデータにエラーが発生する率が電話回線に比べてはるかに高く、これを克服する必要があります。

アマチュア無線の標準プロトコル(通信手順)であるAX.25はアメリカで、有線のネットワークで使われるX.25をアマチュア無線用にモディファイしたもので、通信上のエラーはまったく生じないすぐれ物のプロトコルです。AX.25ではデータを適当な単位に区切ってパケット(小包)化して送ります。このため、この通信方式は\*パケット通信\*と呼ばれています。

アマチュア無線を行なうには、 最低限、国家試験を受けてライセンスを取得する必要があります。 資格は4種類ありますが、いち ばん簡単な \*電話級アマチュア無 線技師"の試験は、小学校前の子供 でも合格者が出るほど簡単ですし、 試験も毎日のように行なわれてい ます。

試験に受かると、無線従事者免 許(通称、従免)がもらえます。

次に、無線機をそろえて開局申請を行ないます。申請が受理されると、無線局免許状(通称、局免)が送られてきます。これには、割り当てられたコールサインが明記し

てあります。コールサインは国際無線条約によって世界中にひとつしかないあなただけの識別符号です。日本では通常」で始まるコールサインが割り当てられ、ちなみに私のコールサインはJRIVMXです。

こうして、アマチュア無線の仲間入りをすれば、スキー場での楽しい会話から、通信衛星を使い、世界規模の通信までパケット無線通信の無限の楽しみが皆さんを待っているのです。

#### とりあえずこれだけは必要



#### ライセンス

書店でアマチュア無線の入門書を探すのが早道。試験の虎の巻は『初級ハム国試要点マスター』(CQ出版)、『完全丸暗記初級アマチュア無線予想問題集』(誠文堂新光社)がよいでしょう。

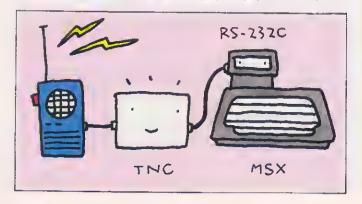
#### 無線機/アンテナ

小型のハンディートランシー バーは3~4万円ほどから入手 できます。地域や状況によって 千差万別なので、一概に説明す るのは不可能です。販売店や友 人の助言を受けて下さい。



#### TNC(無線用モデム)

こちらも各種でています。アメリカのTAPR(タッパー)が開発したものを基に各社から商品化されているTNC-2クローンといわれるものが無難で、価格は2~3万円くらいです。



#### アマチュア無線による パケット通信の楽しみ

アマチュア無線でパケット通信 を楽しむのは、有線(電話回線)で コンピュータ通信を楽しむのと基 本的に大差はありません。有線用 のモデムの代わりに、無線用のモ デムである TNC(前に述べたAX.25 プロトコルが内蔵され、エラーは ありません)を使うだけです。有線 の場合は、モデムと電話回線を接 続するわけですが、無線の場合は、 TNCにトランシーバーを接続しま す。つまり、電話回線の代わりに アマチュア無線バンドを使う。そ れだけの違いです。

RBBS (無線 = Radio BBS) は星 の数ほど設置されています。たい ていは、PC-9800などのコンピュ ータを使ったRBBSが多く、有線の 草の根BBSと同じような状況です。 中には、UNIXマシンを開放してい るところ(筆者の管理しているJH 1YNW/世田谷) やゲーム専用、Al チックなコンピュータとの会話型 BBSなどユニークな物もあります。

WORLI/WA7MBL型と呼ばれる一 群のRBBSはバケツリレーのように、 相互にニュースやメールを自動転

送しネットワークを形成していま す。このネットワークは日本全国 だけでなく、全世界を網羅してお り、世界中と情報交換が可能です。 国内なら約一日、ヨーロッパやア メリカでも2~3日でメールが届 き、ニュースも大量に流れていま す。当然のことですが、海外との 情報交換といえどもすべて通信料 はかかりません。

RBBS網のような、バケツリレー によるネットワーク以外に、遠距 離との直接通信を行なうためのネ ットワークの構築も行なわれてい ます。これはちょうど有線の電話 網を整備するとの同じ考えで、無 線デジタル電話網を建設しようと するものです。

また、宇宙には、日本が打ち上 げたアマチュア通信衛星"ふし"が 周回しています。 "ふじ"にはBBS か搭載されており、宇宙を飛ぶRBBS となっています。今後も、BBS搭 載のアマチュア通信衛星の打ち上 げ計画が目白押しです。

アマチュア無線を使ったパケッ ト通信といっても、いろいろな話 題に対する楽しい情報交換が行な われる点では有線と同じです。電 話料金を気にする必要がないので、



有線なら時計を気にしながらのチ ャットも思う存分楽しめますし、 ともかく気楽に楽しめるのがいい ところです。

電話線を使わないので、どこに でも移動して運用することができ るのも楽しみのひとつです。筆者 は山が大好きで、登山の際にはハ ンディートランシーバーと自作の TNC内蔵ワープロを持って登るこ とにしています。山頂でワープロ を叩いていると、変な目で見られ ますが、下界のBBSと情報交換を している、と説明するとびっくり

されます。山の頂上から世界中と 情報交換、こんなことは有線パソ コン通信では不可能でしょう。

新しい流れとして、LAN(ロー カル・エリア・ネットワーク)の プロトコルを使った、無線による、 RLANの構築や、数メガbpsといっ た超高速通信、静止通信衛星の打 ち上げも計画されています。

アマチュア無線のパケット通信 は始まったばかりの趣味であり、 今後の発展が楽しみです。あなた も手作りのネットワークの構築に 参加しませんか。

PRUGはアマ チュアパケット 無線通信を行なっている人のグ

ループで、各種の活動を行なっ ています。PRUGとは、Packet Radio User's Groupの頭文字を 取ったもので、プラグと発音し ます。プラグで接続することに も引っかけたネーミングです。

PRUGではパケット通信の普及 のための活動として、会報の発 行(月刊COハムラジオに掲載)、 月例ミーティングの開催、有線 パソコン通信との交流、ソフト・ ハードの配布、新しいテクノロ

ジーの情報収集や実験、新たな 通信機器の開発と配布、などを 行なっています。

毎年晴海で行なわれるハムの 祭典"ハムフェアー"では、パケ ット诵信の最新テクノロジーを 展示するとともに、パケット通 信に関する技術討論会として PARTECHを開催しています。

PRUGについて詳しいことをお 知りになりたい方は、返信用封 筒に切手を貼った物を添えて事 務局までお問い合わせください。 PRUG專務局

〒992山形県米沢市下花沢2-1-57



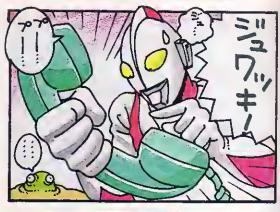
アマチュア無線に関する 問い合わせ先 日本アマチュア無線連盟JARL 〒170 東京都豊島区巣鴨1-14-2 2203-9477-8221(代)

パケット通信機器に関する 問い合わせ先 T-ZONE (無線ゾーン) 〒101 東京都千代田区外神田4-4-1 2303-257-2659 加藤さん

#### 電話が走る! 笑う!! 仕切る!?

## いまどきの電話たち

「電話とパソコンを利用して不特定多数の仲間と情報交換ができるん だゼイツ」、なんて威張ってるキミ、ちょっとハナシが古いんじゃな いの。いまどきの電話は、より賢さが増して、機能も個性も色とり どり。走るのあり、笑うのあり、仕切るのあり、なんでもアリだ。



#### 近ごろの電話ときたら SF小説顔負けなのだ

電話そのものの存在は、今を遡 ること100年以上も前に登場してい る。その後、生活レベルでは、番 号選択がダイヤル式からボタン式 になったこと、紙に書いた文字や 図柄をそのまま送信可能なファク シミリが登場したことをのぞけば、 「もしもし」、「はいはい」だけが電 話の基本機能という時代が長々と 続いた。だからこそ4年前のパソ コン通信は、ボクらにとって、じ つに画期的な革命であり、新鮮だ

った。それがさらに進化し、最近 じゃひと昔前のSF小説なんか読ん でると現代小説みたいに陳腐なハ ナシに思えてくるような電話事情 となってきている。電話の父、グ ラハム・ベルがあの世からのぞい てたら、さぞかし驚くことだろう。 整理してみると、まず、連絡した いときにいつでも連絡がとれるよ うになった"ってこと。電話機の普 及台数についてはいまや一家に一 台以上の状況になっちゃってるし、 町並みも犬が歩けば公衆電話に当 たる……てな具合。それでもちょ っと前は、電車の中などは陸の孤

島にならざるをえ なかったけれど、 今や安くて機能抜 群の携帯電話機が、 当たり前の顔して ビジネスマンのバ ッグに納まり町を かっ歩する。相手 が不在でも留守番

電話がフル回転してくれるし、ご 存じパソコン通信を利用すれば、 不特定多数の仲間にも瞬時に連絡 が可能だ。伝達できる内容が音声・ 図版のみならず、データや立体画 像まで進んでしまったところもス

ゴイ。テレビ電話まで生活用品に なっちゃった。これを読んでるキ ミ、目を白黒させないでね。電話 は本当に変身しつつあるんだ。時

代に乗り遅れないために、そのあ

たり、一気に紹介してみようか。



#### 車の中や電車の中でも Hello Everybody!

最近の車のカタログを見てくれ たまえ。電話のみならず、テレビ あり、ファクスありだ。とくに電 話機は進歩著しく、デビュー当時 のタイプに比べて、軽々と片手で 使えるハンディなコードレスタイ プに変身し、車中はもちろん、歩 きながらでも「もしもし」できる。

利用料もグッとリーズナブルにな ってきた。

今のところ軽さ重視なら本体と 受話器分離型の車載電話機と、一 体型で、多少重量感は増すものの、 充電してどこにでも持ち運べるコ ードレスホンタイプとに二分され ている。NTTほか数社が利用料や

T٧

利用地域に差を出しながら、各種 そろえていて、どれも初期コスト 10万円前後に月額回線利用料と通 信料といったところで、場所を選 ばず「もしもし」できてしまうのだ。 使い勝手も、一般の電話機とほと んど同じ。着信転送や電話番号案 内サービスなど、オプション機能 もなかなか充実している。

ポケベルに比べると、知らせを 受けて即座に応答できるところが 秀でた点だろうか。ただし、回線 品質の問題などからパソコンにつ なげてネットにアクセスというの は現在では無理。

また、車載電話とは、ちょっと 違うけれど、左の写真のように重 内に設置した専用ディスプレイに コンピュータセンターからの情報 を表示するナビゲートシステムの 商品化も進められているぞ。

警視庁が開発している <sup>\*</sup>自動車<sup>\*</sup> \* 立ちそうだね。



★ハンディタイプのカーホン。0、45kg。写 真はIDO社製、本体のみ58,000円「税別」。

交通情報システム"が実用化され ると、受信装置が10万円、地図情 報などのデータを組み込んだCD-、 ROMが3,000円、情報の受信料が 年間で約3,000円という試算も出 されている。道案内だけでなく渋 滞回避の情報など、いろいろ役に

#### 別れ話は涙顔で、 喜びは笑顔で伝言

お次は音声とともに画像送信を 実現した、テレビ電話の登場だ。 ひと昔前は、SF小説の常連アイテ ムだったところが、いまやモノク 口静止画像ながらお手持ちの電話 に6万円前後のシステムを接続さ せるだけでOKなご時勢となった。 これなら、ちょっとお小遣いをた めれば、キミの部屋にも置けるね。 昨年春に、NTTほか主要電機メー カーがこぞって発表し、人気は上々 とか。田舎のおばあちゃんへのふ るさとコールや、転勤で離れてし まった恋人たちのラブコール、企 業でも本支店間で商品模型のコン ペなどを披露するのに平面的なフ ァクスでは表現しきれない立体感 を伝えるシステムとして愛用され ている。テープレコーダーへ画像 を記憶させたり、ビデオプリンタ への出力させることも可能だから、 留守番電話に笑顔付きメッセージ なんて小技も……。

夏には画像の鮮明度をより高精

度なものにバージョンアップさせ た商品を、各社とも発売予定と聞 く。残念ながら伝送速度のアップ についてはその次の次あたりまで の課題となるらしい。回線そのも ののパワーに限界があるためだと か。動画像テレビ電話機が家庭に やってくるのも、同じ理由から、 だいぶ先になるようだ。

コスト的にはちょっとお高いか もしれないけれど、もう十歩くら い進んだ、カラー動画の高級シス テムもある。大手企業が出張なし のテレビ会議システムとして運用 済み。動きは実物さながらで、こ こまでくるとマンマSF。出張経費 を考慮すると、数百万円の設備投 資も場合によっては割安になるん だそうな。116ページに紹介されて いるISDNの世界が現実のものとな れば、もっとお手軽な値段で家庭 の中にも入り込んでくるはず。

電話が地方と都会の距離をゼロ にする日も遠くなさそうだ。



★ソニーのテレビ会議 \*エグゼクティブシステム"。2画面に別々の情報を表示可能。

### カーディーなパートナーが 話機をパワーアップ川

世はまさにカード時代。テレホ ンカードはその代表格ともいえる シロモノだけれど、いまやそのテ レカにしてもひとことでは働きを 表現することができないほど、種 類が豊富になって、さまざまなタ イプが登場している。向上著しい 電話機本体を、スリムなカードた ちが、さらにパワーアップさせて くれている。

たとえば、今年のバレンタイン デーにチョコレートのオプション プレゼントとして話題を呼んだの が、登録電話番号専用テレカだ。 あらかじめカードに登録した指定 の電話番号のみにしか接続しない というもので、自分の電話番号を 登録して意中の彼からラブコール を期待する乙女心をバッチリとら

#### 問い合わせ先:全国NTT本支店。

テレカ関連商品としては、全国各 地の天気予報を特定の登録番号に よってクレジット式に調べること ができる"知りたい天気予報カード" だとか、伝言ダイヤルをカードに登 録された特定コードで規定回数利 用できるカードなんてのもある。 \*聞きたい伝言VAN"はNTTの伝言 ダイヤルにくらべて機密性が高い のと、全国各地から利用可能なと ころがミソというわけだ。

問い合わせ先:ミサワバン(株) **☎**03-325-5335

そして、きわめつけは、VISAの スーパースマートカード(写真)。 テンキーと小型ディスプレイ付き のカードを専用の大型ディスプレ

> イ付き電話機に差し込む ことで、居ながらにして ホームトレードやショッ ピングの売買決済までや ってくれるというスグレ モノだ。ほんとに、まぁ、 すごい世の中だこと。

問い合わせ先: VISAスー パースマートカード協会 2203-506-0933

#### ホスト機能を内蔵した インテリジェントな奴

バソコン通信にハマったら、ア クセスするだけでなく一度は自分 でパソコン通信センターを開設し て一国一城のオーナーになってみ たくなるのが人の常。が、運営時 間中はパソコン一台まるごとホス



★インテリジェンスモデムホンiT-V1200。

ト用にあてねばならず、ほかのこ とには利用できなくなる。

そこに助っ人登場。ホスト機能 を内蔵したモデム電話機、ソニー のIT-V1200だ。単独でホスト機能 を有しているため、パソコンやワ ープロはメンテナンスや自分でア クセスするときだけ接続すればい い。価格は59,800円「税別」。

もちろん普诵のモデムとして他 ネットにもアクセス可能だ。電源 はACアダプター+メモリバックア ップ用に単三電池4本。ホストと しての機能は、ユーザー登録数が 最大50人、電子掲示板や電子メー ルももちろんアリなのだ。

問い合わせ先:ソニー(株) 〒108 東京都高輪郵便局内 IT-V1200カタログ係



★テンキーで取引用暗証番号や金額をインプット。 JALや大和証券などのサービスが受けられる。

## チャット DE



先月から始まったこのコーナー。パソコン通信でおし ゃべりしたら、その対談をまるごとフロッピー入稿! そのまんま、誌面にのせてしまおうという、スピード 感覚あふれるシステムです。第2回目の今月は、今、 全国の書店で話題になっている『99%の誘拐』の作者、 岡嶋二人さん! ネットの中で待ち合わせをしました。



ソコンをかじってる人だと、99倍おもしろい、徳間書店からでている長編書き下ろしミステ 書き下ろしミステリ

[真理] お待ちしてました! 「岡嶋」 はじめまして。

「真理」 さっそくですが、今、ど ちらからアクセスしていますか? 「岡嶋 私は清里に住んでいます。 そこからのアクセスです。

「真理】 お会いしたこともない先 生にインタビューできてしまうの は、ネットワーカー冥利ですが、 チャットは、はじめてですか。

[岡嶋] そうですね。以前少しだ けやったことはあるのですが、二 ガテです。

[真理] すこしばかりおつきあい くださいね。さて、『99%の誘拐』 を興奮しながら読ませていただき ました。まさに、パソコン诵信を 使ってのストーリー展開は、どん なところからの発想だったのでし ようか?

「岡嶋」 もともと、僕はパソコン・ マニアというところがあって、そ うだな、10数年来のつきあいでし ようか。それで、こういうものを 一度書いてみたいと思っていたの です。

[真理] パソコンを共犯者にして、 誘拐をたくらんでしまう、といっ た奇抜なストーリーですよね。こ の小説のために、新しく取材され た部分もあるのですか?

[岡嶋] しませんでした。いろい ろ、悪いことばかり考えています から、遊びでさまざまな犯罪手段 が(特にパソコンで)できないかと は思っていました。

[真理] 10数年来っていうと、か なり古いですが、主にどんなこと に使ってらしたのでしょうか。ア スキーネットにも入ってたことが あるんですよね。

「岡嶋」 パソコン通信に利用し始 めたのはつい最近のことです。それ 以前は、ほとんど遊びだけでした。

[真理] パソコン通信では、何が おもしろかったですか?

[岡嶋] やはり、まるで知らない 人と友達になれたり、自分の仕事 以外の話ができることでしょうか。 それと、ほとんどはデータベース のアクセスに使っています。

「真理」 どんな、データベースを 使っているのですか。やはり、小説 の取材に使われたのでしょうか。 「岡嶋 一番使っているのは朝日 新聞記事データベースです。仕事 中心ですね。

「真理」ところで岡嶋先生は、 "岡 鳴二人"というペンネームを使っ ていらっしゃいますが、実際に2 人で小説をお書きになっているん ですよね。もうひとりの岡嶋先生 は、今、東京に住んでいらっしゃ るそうですが、何がきっかけで-緒に小説を書くことになったので しょうか。

[岡嶋] ほとんど、これも遊びで す。もうひとりの友人と3人で会 社を作りまして、それがうまくい かずに壊れてしまいました。その あと、暇で暇で仕方がなかったも ので、小説を書くのが一番金もか からないだろうと、小説を書くこ とにしたというのかな?

「真理」 どうやって2人で小説を 書かれているのでしょうか。特に、 今、清里にお住まいになっている と、年がら年中、打ち合わせして いるわけにもいきませんよね。

[岡嶋] そこで、パソコン通信の 登場になるわけです。僕たちはほ とんど毎日のようにパソコンを使 って文書のやりとりをしています。 それが打ち合わせになってます。

[真理] もうひとりの先生もパソ コンマニアなのですか? 打ち合 わせは、チャット形式? それと もメールの交換ですか。

[岡嶋] パソコンは僕のほうの専 門です。僕がプログラムを書いた り、方法を教えたりして手とり足 とりやってます。メールをやりと りするのが打ち合わせの形です。 「真理」 そうすると、毎日、アイ デアを発表しあうのでしょうか。 それともどちらかが、ストーリー を書いて、リレー式にすすめるの でしょうか。これは企業秘密かな? [岡嶋] 秘密だと言っておいたほ うがミステリアスでいいんですが、 まあ、ぶっちゃけた話、そのあた りも適当なんです。思いついたほ

### 等今月のお客様

岡嶋二人さんというのは、徳 山惇一さんと井上泉さんの共作 筆名。おふたりとも東京都出身。 ミステリーの世界では、アメリ カの従兄弟同士のエラリー・ク イーンやフランスの男の友人同 士のボワロー・ナルスジャック などが合作者の例であげられま すが、岡嶋二人さんは、日本で 最も成功したひとり(組?)です。

徳山さんも井上さんも、作家に なる前は、それぞれさまざまな仕 事をしてこられたようで、そのバ ックグラウンドの広がりも、面白 い作品のモトになってるみたい。

昭和57年に『焦茶色のパステル』 で江戸川乱歩賞を、昭和61年に『チ ョコレートゲーム』で、推理作家協 会賞を受賞。なお、今回のゲスト は、井上泉さんでした。



↑「チョコレートゲーム」は、中学校 で起きた連続殺人がテーマ。面白い!

### 特集 おもしろ NET-WORK

うがアイデアを出し、そこにもう 片方がアイデアをつけ加えるよう な格好で、ゆっくりゆっくりと作 っています。

「真理」 1本の作品を仕上げるの に、一度も会わずに……ってこと もあるんでしょうね。最終的には、 活字の勝負だから、活字同士の打 ち合わせのほうが、冷静に創って いけるってこともありそうですね。 「岡嶋 最近では、まるで会わな いで書くことが多くなっています。 長年同じ顔を見ていると、やっぱ り見飽きてしまいますからね。そ れと、通信を使えば、結果的に相 手の時間を尊重するということに もなるんですよ。

[真理] 今、一日のお仕事時間は どれくらいですか? 清里だと、 空気もよくて、散歩やテニスをし たくなってしまいそうですが。 「岡嶋」 もう、誘惑が多くて大変 です。僕はもともと仕事なんてす るの嫌いだし、できれば毎日遊ん で暮らしたいといつも思っていま す。でも、そうだなあ、毎日10時 間ぐらい仕事をしてしまってます。 [真理] 今は、どんな作品にとり かかってらっしゃるのですか? 「岡嶋」 いま書いているのは、新 潮社からせっつかれている書き下 ろしの作品と、"小説推理"という雑 誌の連載小説です。それと細かい ものとして、週刊ポストにパリ・ダ カール・ラリーの紀行文のような ものを連載しています。

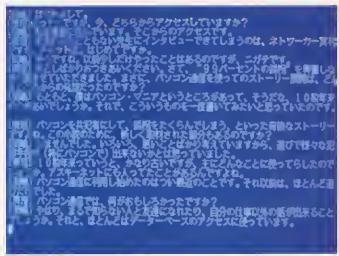
[真理] ラリーもお好きなんです m?

[岡嶋] いえ、参加した(というか、 見に行った)のはこれが初めてな んですよ。初めて、アフリカに行 ってきました。

「真理」 出版社の人たちとの連絡 もネットですか?

「岡嶋」 たまに使います。電話、 ファクスがやはり主流ですが、フ ロッピーディスクで原稿を送った り、通信を使って送ったり、仕事 のやり方もいろいろ面白くなって きましたね。

[真理] 最近は、ネットからデビ ューする作家も登場して、ネット での連載小説なども行なわれたり しているのですが、パソコン通信



食さすが、岡嶋先生。チャットにも味があります。こんな風に自分のことばを持ちたい。

と文学の発展について、先生のお 考えを聞かせてください。

「岡嶋」 やはり、まったく新しい 考え方の作品が生まれるとしたら、 こういうところからではないでし ょうか。いろんな方たちが、さま ざまな方法を試みていますが、パ ソコン通信は、もしかするとひと つの新しい"文学形式"を生み出し てくれるかもしれません。とても 楽しみです。

[真理] 今日は本当にありがとう ございました。このようなインタ ビューは、めずらしかったんじゃな いかと思いますが、どうでしたか? 「岡嶋」 たいへん面白い体験をさ せてもらいました。どうもありが とう。ええと、ここからの脱出は? [真理] /exitで抜けられます。

「岡嶋 では、お先にさよならし たほうが、いいのかな?

[真理] はい、どうぞ。さようなら。

## で連載中の作家の先生たち

新聞や雑誌が連載小説を売り ものにしているのだから、ネッ トだって……と、ニフティ・サ ープの\*本と雑誌フォーラム"で は、プロの作家によるミステリ 一小説やエッセイがただ今、連 載中。

アクセスして、ながめるだけ のつもりだったのが、話の面白 さにどんどん引き込まれてしま い、気がついたら、1時間。こ んなことだったら早めにダウン ロードしておけばよかった…… と、嘆いている人がいるとか、 いないとか。とにかく、ネット をのぞくたびに、ストーリ**ー**が すすんでいくダイゴミで、活字 がちょっと近づいてきたみたい。

いま、連載されているのは、漫 画家のすがやみつるさんの『ぼく のマンガ青春記』というエッセイ や、SFミステリー作家の水城雄さ んによる『ニューメディア殺人事 件』というミステリーなど。それぞ れ連載が終わったら本になって出 版される予定です。

ネット小説の魅力は、作家の先 生あてにファンレターがだせてし まうこと。新聞社や雑誌社経由だ と、本当に届いているのかしら、 などとトカク心配をしがちですが、 ネットの場合はメールで送れるも んね。読んでる人の意見や感想を もとに、エッセイのテーマが移っ たりして、限りなくホットな関係 が成立するのもネットならでは。

また、水城雄さん は小説にフォーラム の仲間を登場させた りして、エンターテ イメントにもテッし てます。自分がいき なりプロの作家の小 説の中で、誰かと恋 したりするのってへ ンにてれちゃうけど、 うれしいよね。

エッチなことしちゃったりなん かもしちゃったりして……うれし かったりもするわけです。

また、ブロの先生だけでなく、 プロを目指す人たちにも、大きく 開かれているのが、ネットの中の 文学状況。連載者のひとり、薄井

Copyorate by YOU REZERS Partial I Can't Set Started **を育を立てた。女性ハンドバックを信の上に聞いてから、同** 

★やっぱり、いつの時代も二フティは走ってる!

ゆうじさんは、パソ通を始めて 3ヵ月目に新人賞を受賞したと いう、生まれたての作家さん。 ネットの中で産声をあげ、スク スク育っていく小説は、これか らもふえるでしょう。新しい作 品を期待しています。

#### ネットワーク・ホストプログラム

## 元 さん 2

あの『網元さん』がグンと多機能、スピードアップして、『網元さん2』 になったぞ。といっても、わからない人もいると思うけど、網元さ ん2とは、パソコン通信のネットワークを自分で運営するためのプ ログラムのこと。MSXでネットワークが作れちゃうのですよ。



#### モデムカートリッジは 必須アイテムなのだ!

さて、いきなり『網元さん2』の 紹介をしても、パソコン通信に興 味のない人や、これからパソコン 通信を始めてみようかな、ってい う人には、なんだかわからないと 思う。そんなわけで、ちょこっと パソコン通信とは、ど一ゆ一もの なのか、パソコン通信のネットワ 一クにじっさいにアクセス(接続) するにはどうしたらいいかを、お さらいしておくことにしよう。

まず、パソコン通信を始めるに は、MSX本体のほかにモデムカー トリッジというものが必要。これ は文字などのパソコンの信号を電 話回線に乗せて送ったり、電話回 線を通して送られてくる信号をパ ソコンが理解できる信号に変換す るための装置だ。モデムカートリ ッジの代表的なものとしては、パ ナソニックのFS-CM1や、ソニーの HBI-1200などがある。

このモデムカートリッジをMSX のスロットにカポッと差し込む。 そして電話線をモデムカートリッ ジに接続。これで準備は完了だ。 モデムカートリッジと電話回線は モジュラーケーブルで接続する。 キミの家の電話機がモジュラーコ ンセントになっていれば、 すんな りといくんだけど、そ一でない場 合はちょっと困ってしまうね。

最近、カラフルな電話機や留守 番電話などが電器店やデパートな どでも売っているから、知ってい

#### パソコン通信 基本セット

モデムカートリッジの中 には通信ソフトが内蔵され ているので、MSX本体とモ デムカートリッジがあれば、 パソコン通信ができるのだ。



MSX本体

●モデムカートリッジ

FS-CM1

バナソニック (69,800円[税別]

FS-A1WX

#### より高度な 組み合わせ

RS-232Cカートリッジを 使えば、通信速度の速いモ デムを接続することができ る。ただし、通信ソフトも 絶対に必要になるからね。



●MSX本体

HB-F1XDJ

(69,800円[税別]

■RS-232Cカートリッジ

HBI-232

●通信モデム

MD-2400F

オムロン (59,800円[税別]

通信ソフト

MSX-TERM

ると思うけど、それらはすべてモ ジュラーケーブルというもので接 続するようになっている。いうな れば電気製品のプラグとコンセン トみたいな関係だね。

で、モジュラーコンセントは電 器店などでも売っているんだけど、 素人が工事してはいけないことに なっている。このさいだから、近 くの電話局に工事を依頼しよう。 モジュラーコンセントに換えるだ けなら3,000円くらいでやってく れるはずだ。

じつは、MSXとモデムカートリ ッジという組み合わせのほかに左 のコラムにあるような、MSX本体 とRS-232Cカートリッジ、通信モ デム、通信ソフトという組み合わ せがある。

見てもらえばわかるとおり、こ ちらの組み合わせのほうが、お金 がかかる。なぜ、わざわざ、こん な組み合わせを考えるかというと、

市販の通信モデムの中から好きな 機種を選べるという点につきると 思う。先ほどのFS-CM1や、HBI-1200などのモデムカートリッジの 場合、情報をやり取りするスピー ドは1200bpsだ。bpsというのはビ ット・パー・セコンドの略で1秒 間に1200ビットの情報をやり取り できるということ。一方、通信モ デムのほうは、2400bpsが主流に なろうとしているし、今後ますま す高速化していくと思われる。情 報を伝えるスピードが速ければ速 いほど同じ情報量なら通信時間は 短くても済むということね。つま り、電話料金の節約にもなるとい うわけ。

また、RS-232Cカートリッジは パケット無線通信のところでも紹 介したように、通信モデムだけで なく、RS-232C規格のパソコン周 辺機器を接続するさいにも利用で きる便利なものだ。

## まずはネットワークへアクセスレてみよう!

パソコン通信に必要な機材がそろったところで、さっそく、ネットワークにアクセスしてみよう。 モデムカートリッジの中には通信 ソフトが組み込まれているので、 すぐにでもアクセスが可能だ。

FS-CM1の場合も、HBI-1200の場合も、電話帳という機能があり、あらかじめネットワークの名前や回線番号、通信手順などを設定しておけば、記憶していて、次からアクセスするときはメニューから選択するだけで、目指すネットワークにアクセスできる。

さて、問題は、どのネットワークにアクセスするかだ。PC-VANやニフティ・サーブ、アスキーネットなどの大手の有料ネットでは、前もって加入手続きが必要で、そのネットのIDを取得しておかなければならない。

というわけで、手始めに、地元 の草の根ネットにアクセスしてみ ることをおすすめする。全国には アクセスが無料の草の根ネットが、 それこそ、星の数ほどもあるのだ。 そういう全国の草の根ネットを紹介している本(右のコラム参照)もあるので、その本をたよりに自分の住んでいる近くのネットを探してみるのもいいと思う。

たいていのネットは会員でなく てもアクセスすることのできるゲ スト用のID(たとえばGUEST)を用 意しているはずだ。はじめはゲス トIDでアクセスしてみて、そのネ ットが気に入ったら、改めて会員 登録を申請すればいい。

MSXマガジン編集部が運営して いる \*お湯ネット \* も、そういう草 の根ネットのひとつだ。もちろん ゲストIDでもアクセスできる。

お湯ネットの中には、BBSと呼ばれる電子掲示板でお互いの意見を交換したり、特定の人に手紙を送れる電子メール機能、ネットワークを通してリアルタイムの会話を楽しむことができるチャットなどのサービスがある。

自分のMSXがパソコン通信のネットワークを通じて全国、いや世界中のコンピュータと結ばれていることを考えると、なんだか楽しくなる。コンピュータがスタンドアロンの時代は終わったのですよ。

### 全国163局のネットワークガイド

北は北海道から南は沖縄まで、全国163局のネットワーク所在地、回線番号、運営時間、通信手順などを詳しく解説。大手の有料ネットも含まれているけど、ほとんどがアクセス無料の草の根ネットだ。メニューマップ付きなので、はじめてのネットでも迷うことはないぞ。思う存分、ネットワークを探検して、自分のお気に入りのネットワークを見つけよう。



**★『全国BBSガイド'88』アスキームック**(1,200円[税別])。ネットワーカー必携。

### 漢字入力には、MSX-Write I



●MSX-Write II のかな漢字変換機能は、パソコン通信をするときにも使える。

パナソニックのモデムカートリッジ、FS-CM1には漢字ROMが内蔵されているので、MSX本体に漢字ROMが内蔵されていなくても、漢字のメッセージを読むことができるけど、漢字の書き込みをするには、MSX-Write I などが必要。ただし同じくパナソニックのMSX2+、FS-A1WXなら、本体に内蔵されている、かな漢字変換を使って漢字の書き込みもできるぞ。

## ネットワークを運営する

Sorry!! This SYSTEM is ShiftJIS ONLY 新お湯ネット

★析お湯ネットのシステムは 「網元さん2」を使用しています。

★ついに24時間運営になりました。 (メンテナンスは貼時行なっています。)

------ MSXマガジン編集部 ------

★ただいま会員を募集しています。 IDを希望する人は インフォメーションをご覧ください。

★ゲストIDは GUEST です。

LOGIN =

MSXマガジン編集部で運営している\*お湯ネット"は1回線(つまり、電話線が1本ということ)のネットワークで、誰かがアクセスしていたら、ほかの人は話し中になり、アクセスできない。草の根ネットの場合、大規模にやっているネットを別にすれば、ほとんど1回線のネットだ。それでも、お湯ネットの場合、全国に60名以上の会員がいて、ゲストIDでアクセスしてくるユーザーも多い。

じつは、このお湯ネットのホストコンピュータはMSXなのだ。そして、MSXでネットワークを運営するためのプログラムが『網元さん2』というわけ。だからキミも網元さん2を使えばネットワークを運営することができる。もちろん、ネットの名前や、メニュー、どういう電子掲示板を作るかはキミの自由だ。ネットにアクセスするだけじゃなく、自分でネットを運営してみない? 面白いよ。

#### お湯ネット

回線番号············· ☎03-486-7913 運営時間············24時間

※MSXマガジン情報質問電話は☎03-486-1824です。

## どこがどう変わったか!?

## 2代目を襲名しましたホストー筋の網元さん

『網元さん2』というのは、MSXをホストマシンにして、ネットワークを運営するためのプログラムだということは分かってもらえたかな。網元さん2というからには、その先代があるわけで、『網元さん』をMSXマガジンで紹介したのは、1988年9月号のこと。網元さんはTAKERUで販売し、全国各地にMSXをホストにした草の根ネットがいくつも誕生した。

網元さん2は、その網元さんの 操作環境を踏襲しながらも、大幅 にパワーアップしたもの。つまり、 網元さんのバージョンアップ版と いうわけだが、一から作り直して



●W(アクセス確認)でシスオペがいたら、 チャットに応答してくれるかもね。



★頻繁に読み込むファイルはRAMディスクに転送。

いるので、プログラムは、まった く別ものと思ってくれ。

それでは、網元さん2になって 大きく変わったところをいくつか 紹介しておこう。

先月号でも、ちらっと紹介したけど、網元さん2になって一番大きく変わったのは、文字の表示スピードが格段に速くなったこと。それに、MSX2で網元さんが起動した場合、文字が画面の下までくると画面を消し、また画面の上から表示する、つまり、画面切り替えだったわけだけど、網元さん2は、ちゃんとスクロールするようになった。しかも、この漢字を表示するスピードがかなり速い。

また、MSX2+のユーザーのため、



★オートダウンロードや、新しい書き込みの検索などの新機能がいっぱいだ。

この漢字を表示するためのプログ ラムは、かんたんに切り離せるよ うになっている。なぜかというと、 MSX2+のユーザーは漢字BASIC を使えば漢字を表示することがで きるからだ。

網元さん2は、表示のスピードアップをはかるため、文字の入出力関係はマシン語で組まれている。さらに、網元さんを起動させると、まず、メニューの中のインフォメーションやヘルプメッセージなどのテキストファイルをRAMディスクに転送する。これは、よく参照するファイルをRAMディスクに入れておきファイルを読み込むさいのスピードアップをはかるというもの。徹底してるでしょ。



★電子掲示板ではスペースキーで次のタイトルを表示。リターンキーで読む。

RAMディスクへの転送が終わる と着信待ちの状態になり、現在の 時間が表示される。このときTIME というファイルに運営開始時間と 終了時間を書いておくと、運営時 間外は、アクセスを受け付けない。

会員または、ゲストユーザーが アクセスし、回線がつながると、 ネットの名称を表示し、IDの入力、



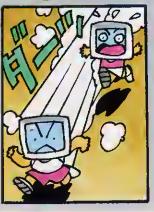
## ディスクの 使用効率がアップ!



ランダムファイルとシーケンシャルファイルの説明は、ここでは省略する。どちらの形式も一長一短があるのだけれど、ディスクメモリの節約という点では、シーケンシャルのほうに分がある。網元さんのデータはランダムファイルで、網元さん2はシーケンシャル。同じデータなら、6分の1から7分の1くらいの大きさでディスクにセーブできるようになったのだ。



### 高速画面表示!



入出力関係をマシン語化したり、独自の漢字ドライバで文字を表示するスピードは格段に速くなったぞ。網元さんでは、アップロードのスピードにホストが追い付いていけないこともあったけど、網元さん 2 は、FS-CM1やHBI-1200の場合、ウエイトをかけなくてもアップロードが可能だ。このことからも、網元さん 2 がいかに速くなったかわかるでしょ。

#### 便利な追加機能!



★書き込みを終了した時点で、書き忘れたことを思い出すのはよくあること。

◆ そんなときは、A(追加)を選択すれば、 ご覧のとおり文章を追加できるのだ。

パスワードの入力となる。IDとパスワードが正しければ、ウエルカムメッセージと、前回ログアウトした日付と時間を表示し、アクセスしたユーザーあてに電子メールが届いているかのチェックをしたあと、メニューのコマンド待ち状態になる。

ホスト側では、アクセス中のユーザーのIDを、ファンクションキーのFTIの場所に表示し、現在、誰がアクセスしているのかが一目でわかるようになっている。

網元さん2になって、追加された機能や特徴は各コラムを読んでほしい。ほんとは、このほかにも、まだ紹介しきれない機能がある。たとえば、シスオペが不在かどうかのアクセス状態の確認や、いくつものゲストユーザーIDを設定できるとか、あらかじめ登録してあ

る特定の会員しか見ることができないボードを作れるとか……。とにかく書ききれないほどある。詳しくは、網元さん2のディスクに各項目ごとに電子掲示板のかたちでマニュアルを入れておくので、網元さんを買ったら、まず、自分のマシンからアクセスして確かめてほしい。

それから、網元さん2になって 一番うれしいことは、安心感が高 まったことだ。アクセス中の会員 がいきなり回線を切っちゃったよ うな場合でも、網元さん2はプロ グラムが止まってしまうようなこ とがない。最悪の場合、万が一、 システムエラーが起きたとして システムエラーが起きたとして もりあえず回線を切り、着信待ち の状態に復帰することができるよ うになっている。これって重要な ことだよね。

# 特徵3

## 網元さんの 資産を継承!



初代、網元さんでネットを運営してきたシスオペさんにとって、ネットに蓄えられた書き込みはひとつの財産といってもいいだろう。これまでの会員のIDやパスワード、ボードの書き込みなどは、コンバートプログラムを使うことで、網元さん2のファイル形式に変換して、そのまま残すことができる。しかも、ディスク使用量は、かなり少なくできるのだ。

#### 充実した検索機能

網元さん2で運営しているネットにアクセスすると、前回、自分がログアウトした日付と時間を覚えていて表示してくれる。メニューにあるA(オートダウンロード)というのは、前回のログアウト以降に書き込まれたすべてのボードのメッセージを連続的に表示する。つまり、ダウンロードの準備をして、「Aを押せば、新しい書き込みだけをダウンロードできる機能だ。

N(新しい書き込みの検索)は、ボードごとに、"新しい書き込みは何番から何番まであります"と表示し、その書き込みタイト



ルを表示する。ここでリターン キーを押せば、メッセージの内 容を読み、[ESC] または、[CTRL] キーと[C]を同時に押せば、その 書き込みは読んだものと見なし、 次のボードへ移る。

どちらの場合も、新しい書き 込みをすべて読み終えると、メ インメニューに戻る。

#### 豊富なユーティリティー

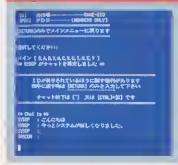
ユーティリティーのコンバートプログラムは、初代、網元さんのファイルを網元さん2でも使えるファイルに変換するためのもの。電子掲示板の書き込みは、DATACONV.BAS、電子メールはMAILCONV.BAS、会員のIDとパスワードはPAS-CONV.BASを使い変換する。

また、電子掲示板の削除マークを付けた書き込みは、会員が見られなくなるというのは初代、網元さんと同様だけど、さらに、削除マークを付けた書き込みを



ディスク上から削除し、その間を詰めるユーティリティーが付属している。これにより、電子掲示板の古い書き込みから順に削除といったことが簡単に行なえるようになったわけだ。これで、書き込みが増えても大丈夫。

#### シスオペからのチャット要求



アクセスしたユーザーが、W (アクセス確認)を押したとき、 CAPS キーのON、OFFでシスオペが不在かどうかを知らせる。 また、かなキーをONにしておく と、ユーザーがメインメニュー に戻ったとき、シスオペ側から のチャット要求ができる。要望 の多かった機能なんだよね。

### もっと面白くなるぞ 網元さん2の可能性

ネットワークで何か面白いこと をやりたい! せっかくMSXがネ ットワークで結ばれているんだか ら、何か面白いことができそうな 気がする。

網元さん2になって、1枚のデ ィスクに入る情報量も増えたし、 スピードも速くなり、アップロー ドも問題なく行なえるようになっ た。かなり、環境はよくなってき たと思う。つまり、PDSなどのコ 一ナーも作れるわけだ。

じつは、網元さん2の作者、伊 藤克典くんに頼み込んでメモリを 2 キロバイトほど、空けてもらっ ている。これは将来に対する貯金 と思ってくれ。たった2キロバイ トで何ができるの? と思うかも しれないけど、2キロバイトあれ ば、さらに、網元さん2にいろい ろな機能を付け足すことができる。 たとえば、アクセスした会員と

チャットを利用してトランプや将 棋、オセロゲームのようなテーブ ルゲームを楽しんだり、簡単なア ドベンチャーゲーム、経験値をネ ットにプールしておくことのでき るRPGなどはどうだろう。

MSXのメモリ容量の関係でそれ らを全部一度に組み込むことは不 可能だけど、そのときに応じて、 それらの中から、ひとつのプログ ラムを網元さん2のホストプログ ラムの中に組み込むことは可能だ。

網元さん2は、そのような拡張 を考えて作られているし、伊藤く んの厚意でマシン語プログラムの ソースファイル(ディスクに入っ ているMACという拡張子のファイ ル)も公開している。キミもこの2 キロバイトの使い道を考えてほし いと思うわけだ。

MSXマガジンの運営する、お湯 ネットも24時間運営になり、今後、



**倉前号でも紹介した日本版HABITATは、ネットワークゲームのひとつの究極の姿だね。** 



★チャットでは、/(スラッシュ) のあとに 続く文字をコマンドとして受け渡すのだ。

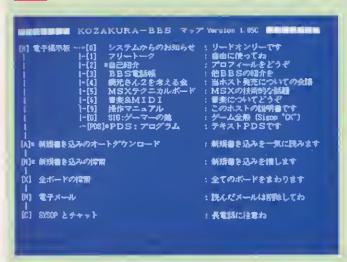
網元さん2をホストにしたネット どうしの横のつながりを密接にし ていきたいと思う。これら、網元 さん2のアプリケーションソフト | 10回9イブラリー(地球形形 (株分) | 10回1~(101 10日 (101 10日 ) | 10日 | 1 - 4.11年 - 1030日\*\* - 11九子-前:町(前:3027 - 1307年 1 ed to the control of the control of

●網元さん2のアプリケーションはPDSと して配布するつもり。期待しててね。

は、お湯ネットのPDSで発表して いきたいと考えている。

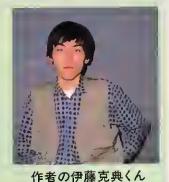
どこまでできるかはわからない けど、ネットを面白くしたいね。

### 網元さん2の生みの親 **KOZAKURA-BBS**



★KOZAKURA-BBSのヘルブメッセージ。みなさん、ぜひアクセスしてみてくださいね。

網元さん2の作者は、伊藤克典 くん。ネットでのニックネームは ITOCHIという。初代、網元さんの 作者は、伊藤浩道(イトミチ)くん。 同じ伊藤という姓だけど、このふ たり、兄弟でも親戚でもない。まっ たくの偶然というか、なんか因縁 めいたものを感じてしまうのはボ クだけだろうか。そんなわけで、伊 藤克典くんの運営するKOZAKURA-BBSが網元さん2の母体となった のだ。



Mマガのお湯ネット同様、ぼくの運営す るKOZAKURA-BBSにもアクセスしてね。

#### KOZAKURA-BBS

●所在地 …………茨城県高萩市 ●回線番号 …………… ☎0293-23-4459 ●通信速度······300/1200bps ●運営時間…………20:00~8:00

全国130店舗

ネットワーク・ホストプログラム

## 網元さん2は TAKERU で販売中!!



TAKERUについてのお問い合わせ先 ブラザー工業株式会社 TAKERU事務局 〒480 名古屋市瑞穂区堀田通9-38 ☎052-824-2493

#### 網元さん組合受付中!

MSXマガジンでは、ネットワーク・ホストプログラム『網元さん2』を使ったネットどうしの結び付きを深めたいと考えている。たとえば、全国各地の網元さん2をホストにしたネットに共通の"網元さん組合"という電子掲示板を作り、そこに書き込まれたメッセージは、1週間に1度くらい 一番近くにある別の網元さんのネットとメッセージ交換をする。

こうして全国の網元さんを結 ぶネットワークができれば、全 国どこでも、電話料金の負担を あまりかけずに、そのボードを 読んだり、書き込んだりができ るはずだ。 また、今後、網元さん2のアプリケーションソフトをPDSとして配布する際にも、同様のことができる。

というわけで、網元さん2を購入し、自分でホストを運営しようという人は、はがきに、ネットの名称、シスオペ名、回線番号、運営時間などを書き、右のあて先に送ってほしい。もしくは、直接、お湯ネットの\*網元さん組合\* に書き込んでほしいのだ。

MSXマガジンのお湯ネットを中継ネットとして、みんなで網元さんネットの輪を広げて、何か面白いことをやってみたいと思いません?

### 網元さん2

『網元さん2』はMSX2(VRAM128 K以上)、MSX2+でパソコン通信 ネットワークを運営するためのプログラムです。

網元さん2を使用するためには、 3.5インチ2DDディスクドライブと モデムカートリッジ、それと電話 回線が必要です。

また、網元さん 2 は漢字の使用を前提に作られていますので、自分の運営するネットにアクセスして漢字の書き込みをする場合は、MSX-Write II などの日本語フロントエンドプロセッサが必要です(本体に日本語フロントエンドプロセッサが組み込まれている機種の場

合は不必要)。

網元さん2の操作マニュアルは TAKERUの販売時に添付するものに 加え、網元さん2のディスクに電 子掲示板のかたちで入っています ので参照してください。

網元さん2を使用する場合は、 必ずバックアップディスクを作成 してからお使いください(本ソフトを個人的使用の目的以外で、複 製、配布することは法律で禁じられています)。

これまで、TAKERUで販売していた『網元さん』は、『網元さん2』の発売と同時に販売を中止させていただきます。

### Mマガお湯ネット

お湯ネットは、この号の発売される4月8日から専用回線で24時間運営体制になる。そのため、回線番号が変更になったので注意してくれ(情報質問電話の番号はいままでどおり)。

通信手順(プロトコル)は右のとおり。これはどの網元さん2をホストにしたネットも同じ。お湯ネットでは、20メガバイトのハードディスク対応で、みんなの書き込みを待っているぞ。

#### ◆通信手順◆

通信万法全二重
データ長 8 ビット
×制御あり
ストップビット1
パリティチェックなし
S制御なし
送信時行末CRのみ
受信時行末CR+LF
お湯ネットの新しい回線番号
<b>203-486-7913</b>

あて先



〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 網元さん組合係

# ジョイスティック、パッド、マウス比較!

ゲームやグラフィックツールなどには欠かせない存 在であるジョイスティッグとパッド、そしてマウス。 今月はこれらの外部入力装置について、ユーザーの 目で、ちょっと考えてみようと思うのでありまする。

#### すべては操作性

外部入力装置と呼ばれるこれら の周辺機器。名称や用途は違うに しろ、\*キーボードより正確に、そ してスムーズに情報をコンピュー 夕に伝える"、という目的は同じで ある。簡単に表現すると、"あの弾 に当たらないように、あそこに自 機をすばやく移動させる"という 感じになるだろうか。

今回はそのなかでも、もっとも ポピュラーといえるジョイスティ ックとパッド、そしてマウスを取 り上げた。ジョイスティックやパ

ッドはいうまでもなくゲームに、 マウスはグラフィックツールをは じめ、最近では選択式のアドベン チャーゲームやパズルゲームに欠 かせない存在になりつつある。

このなかで一番変化してきたの は、なんといってもジョイスティ ックではないか。某社の"なんたら 名人"なる人がしきりに叫んでい た"連射"の採用、4方向、8方向 切り替え方式のスティック部、A、 Bボタン反転機能など、とどまる ところを知らない変貌ぶりだ。こ れはパッドにもいえる。その点マ ウスは、前出したような変化はな い。必要ないからだ。各社で販売



しているマウスの違いといったら、 外形と価格くらいであろう。

ではこれから編集部で使用して いるもの、機能的に優れているも のを比較しながら、研究していこ うという趣旨だ。な一んてエラそ うに書いているが、あんまりたい したもんじゃないんですよ。



●操作性と熱中度は比例する。これはフ レイしている人を見れば一目瞭然だ。

### ヨイスティック

さて、今日のジョイスティック の流れは、大きく2つに分けられ る。ひとつは従来と外見は変わら ず、機能を充実させていくという 流れ。そしてもうひとつは、外見 を変え、プレイヤーにより臨場感 をもたせようという流れだ。前者

買って損はしないだろう。 後者を具体的に説明すると、い

ちらも優れた機能で、ユーザーフ レンドリーな姿勢が見受けられる。

はすでに確立した感があり、例と

してアスキースティック X ターボ

とXE-1PROの2機種を載せた。ど

### 参考までにスコアだよ

カーソルキー	アスキースティックXターボ	XE-1PRO	ジョイハンドル	
79,300点 306,500点		340,200点	130.800点	

わゆる "体感志向形" のジョイス ティックで、ジョイハンドルはそ の先駆け的な存在だ。しかし、こ の分野はまだまだ未完の印象が強 い。これからはもっと大規模な仕 掛けを駆使した、ゲームセンター でしか味わえなかった興奮が近い 将来、キミのMSXで体験すること ができる。まあ、近い将来ってい ってもよくわかんないんですけど ね、今のところろは。あ一あ。

#### アスキースティックXターボ



**■これまでのアスキースティックシリー** ズの廉価版。しっくりくる薄型設計がう れしい。6,800円[税別]でアスキーから。



**倉これ以上のジョイスティックはないん** じゃないかと思わせる高機能、高性能が 光る。電波新聞社から9,500円「税別」。

#### ジョイハンドル



★レーシングゲーム向けに作られた、ジ ヨイスティックの未来を感じるフォルム。 19,800円[税別]で松下電器産業から。

#### 参考ゲームさ



★『ゴーファーの野望」で、ジョイスティ ックの使い心地を調べてみた。このスコ アーは3回の平均た。さて結果はいかに。



パッドが注目を浴びだしたのは、 ファミコンが登場してからだ。ジ ョイスティックよりも安く、また ファミコン感覚でゲームができる ので、コンスタントな人気がある。 MSXユーザーの一部はファミコン ユーザーでもあるようだ。

#### ジョイカードスーパーX



★ 3 段階の連射機能を持つ、ファミコン チックな印象のジョイハッドの草分け的 存在。ハドソンから3,900円[税別]。

ジョイスティックはシューティ ングゲームをプレイするのに最適 だが、パッドはアクションゲーム にその機能を発揮する。シューテ ィングゲームより繊細に、かつし きりに操作しなければならないア クションゲーム関していえば、判



●連射の調節は無段階。全体的に丸みを おびたデザインと、独特のカラーか好評。 松下電器産業から2,500円[税別]。

断から動作に移るときに生じるタ イムラグは、スティックを動かす よりも、指でボタンを押したほう が短いからだ。

ところでパッドはジョイスティ ックと違って、両手で持ってプレ イするので、指が痛くなる。普段 なにげなくプレイしているとなん とも思わないが、指(とくに左手の 親指)にかかる負担は思ったより も大きい。よく、長時間ゲームをパ ッドでプレイしている人を見ると、 ときたま「あー! |と言いながら自 分の指をマッサージしている姿を 見かける。パッドもジョイスティ ック同様、連射の登場によりかな りプレイしやすくなっている。し

たがって、購入する際は自分の手 にあったパッドを手に入れるため に、一度手に取ってみて、自分に しっくりくるものを選ぼう。とは いってもあまり変わりないけどね。

#### ゲームよ





◆ハッド用ケームは『サイコワールドル ちょっと条件をつけてフレイしてみた 参考にマウスでも遊んでみたりして。

#### 考までにスコアだよ

カーソルキー	ジョイカードスーバーX	パワーバッド	マウス
42.800点	63,400点	61,700点	2,700点

以前はグラフィックをする人の ための周辺機器というイメージが あったものの、最近はようやく普 及率も上がり、ジョイスティック やパッドを買うのと同じような感 覚にまでなってきたマウス。ここ んとこ対応ソフトも少しずつだが 増えてきている。片手で操作でき るお手軽さがウケているのだろう。

マウスの機能は、もう完全に確 立されているといっていいだろう。 あとは いかに手にシックリくる

デザインにするか"と、"内部のボ ールと接触面との相性の追究"で あろう。これらについては各メー カーも頭を痛めているようで、そ れぞれボールも、そして外見も違 う。そこいらへんを考えていただ きたいと思うのです。

#### 接触面など、条件は同じにしたのだ。 考までに

#### エレコム エック



●低価格にもかかわらず、操作性がよい ため、編集部内ではこれを使っている人 が多い。エレコムから5,500円[税別]。

#### -S-JM1



★オーソドックスな形だけに、なかなか 使い心地がよい。ちょっと小さい気がす る。松下電器産業から7,800円[税別]。

#### TOP HI STORE AREA LEST



★マウス用のゲームとして、『ゼビウス』 のミッションリコーンをフレイしてみた。

カーソルギー	エレコム エッグ	FS-JM1	MS-10Z
25,430点	69,430点	57,210点	80,290点

#### MS-10Z



●ガクガクした外形だが、なぜか手にし っくりくるマウスの代表格。日本エレク トロニクスから7,800円[税別]で新発売。

最初この企画は、最近発売され た周辺機器を紹介し、どれがいい とか悪いとか、批評しようという ものでしたが、思っていたよりも 機種が少なかったためこのような 研究報告っぽいノリの記事になっ てしまいました。

というわけで今回は外部入力装 置という周辺機器をテーマに考え てみました。きっと近い将来、も っと楽にコンピュータに情報を伝 達できるような装置が生まれるの ではないか、と期待しつつ、今月 はこれにて失礼します。



## 動物病院の事情を探る

## 医さんもMSXI

これを読んでいるあなたの隣に、犬とガ猫とガ猿とガガちょこん とすわってたり、ぐーぐ一寝てたりしませんか? そんなペット たちがいつもお世話になっている動物病院を訪ねてみたのだ。

今や一家に1匹、何かしらの動 物を飼っているといってもいいの では。私の場合も、生まれたとき からずっと動物と接して生活して きました。それは、犬だったり猫 だったり、猿やイモリだったり。 今は、2年前に拾った猫が1匹。 毎日、飼い主がいない間ひとりぼ っちで留守番しています。えらい、 えらい。でも、誰もいない部屋で いったい何をしているんだろうっ て考えると、おかしいですね。

ところで、動物を飼ってい て一番困るのが、けがや 病気。うちの猫はとて もじょうぶで大きな病 気はしたことないけど、 それというのも年に1度の 予防注射のおかげ。で、その 予防注射の日がいよいよやってき たということもあり、いつもお世 話になっている渋谷区宇田川町の 渋谷犬猫病院へ行ってきたわけで す。しかしそこはそれ、何の理由も なく取材に行こうと思ったわけで はない。じつはこの病院ではMSX を使って患者(?)の住所登録や、 資料の管理などをしているのだ。

ているという院長の二橋勲先生と、 息子さんでもある二橋伊作先生の お2人がいろいろなお話を聞かせ てくれました。まずは、MSXを使 うようになったいきさつから。

「2年ぐらい前にワープロを買お うということになり、買いに行っ たんですが、そのときたまたま見 つけたのが、ワープロパソコンの FS-4700だったんです。ほかのワ 一プロと違って、コンピュータの 機能を備えているし、何



●院長先生の息子さんの二橋伊作先 生は、31歳。5年前からお父様と一 緒に診察を始めるようになりました。

昭和31年からこの場所で開業し

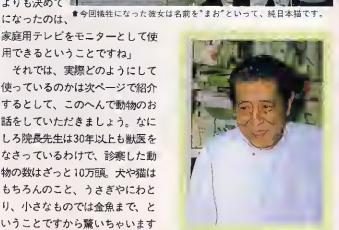
家庭用テレビをモニターとして使 用できるということですね。

よりも決めて

それでは、実際どのようにして 使っているのかは次ページで紹介 するとして、このへんで動物のお 話をしていただきましょう。なに しろ院長先生は30年以上も獣医を なさっているわけで、診察した動 物の数はざっと10万頭。犬や猫は もちろんのこと、うさぎやにわと り、小さなものでは金魚まで、と いうことですから驚いちゃいます ね。どんな病気が多いのですか? 「猫の場合は "猫ウイルス性鼻気

管炎"という、いわゆる猫の鼻かぜ。 犬の場合は年に1度予防注射をう けさせるのが義務になっているか ら、そのための来院が多いですね。 あとは、避妊の手術かな」

そうそう、うちの猫もこの病院 で避妊の手術をしていただいたの でした。ところで、うちの猫のよ うにマンション暮らしをしている 猫にとって、とても危険なのがべ ランダ。何度も下に落ちそうにな り、そのたびにひやっとさせられ るのです。外にいる動物には交通 事故という危険があるけれど、部 屋の中だけで生活している動物に もそれなりの危険が伴なうみたい。 「何年か前に9階のベランダから 落ちた猫がいて、そのときはちょ うど水の入ったポリバケツの上に 落ち、足の骨折だけで済んだ。何 ヵ月かして、また同じ猫が今度は 11階から落ち、幌つきトラックの 上に乗っかったためにまたもや骨 折だけで済んだ」という運のいい



★とっても優しい二橋勲先生は、今 62歳。30年以上ものあいだ、いろい ろな動物に接してこられたわけです。

猫のお話をしてくれましたが、そ ういう場合ばっかりとは限りませ んからね一。それでは先生、動物 を飼ううえで心がけることは?

「やはり、愛情をもって育てると いうこと。人間の都合で捨てたり するのは、絶対にやめてください」 はい、私もそう思います。



けがを治療したらお礼の手紙が。ほほえ ましいですね。先生もうれしそうでした。

### 1年に1回の予防注射

犬の場合は狂犬病予防法という のがあるけど、猫はとくに決まり がないので病気の予防に無関心に なりがち。飼い主がしっかり管理 してあげましょう。3つの伝染病 を防ぐというこの予防注射、月日 がたつと免疫が減るので、1年に 1回接種することになっています。



っ。とは言わなかったけ ど、かなり迷惑そうな顔してました。



実際どのようにしてMSXを活用し ているのか、聞いてみました。

「基本的にワープロとして使ってい て、住所登録が中心です。たとえば、 定期的に行なう予防接種などの時期 がきたときにはがきで通知したり、 動物の種類や接種した日などを登録

しておいたりとか。あと、獣医師会 の総会関係資料などを記録したりね」

今のところ犬は200、猫は160ぐら いのデータが入っているそうだが、 渋谷という土地柄、人の移動が多い のでしばらく来ない場合は引っ越し たとみてデータを消してしまいます。





★このディスクの中に動物がいっぱい!

童伊作先生は、Mマガの読者でもあった

渋谷大猫病院は治療だけでなく、 家を空けなければならない場合など にペットを預かってくれます。その ため、先生たちはほとんど外に出る こともできないそうです。この日も、

飼い主が留守でここに預けられてい る犬や猫たちが、何匹かいました。 もちろん飼い主のもとで暮らすのが 一番だけど、ここに預けられた動物 は、幸せだな一と思いました。

クロちゃんというこの猫はその名 の通りまつ黒で、かろうじて目だ けがどこにあるのかわかるでしょ。

> なんとこの猫、デ ブ猫自慢で猫の専 門誌に載ったのだ。

> > えーと、これは宿 泊者ではなくて、 うちの猫です。ど もすみません。

ねえ、かわいーでしょー。名前は忘れ てしまいましたが、ちゃんとこつちを 向いてボーズをとってくれたのです。

> 比較的に猫が多いこの病院で、肩身が せまそうにおとなしくしていたワンち ゃん。大きく載せてあげるからねつ。



## お世話になりましたにやん



とってもお世話になりました渋谷 犬猫病院の住所と電話番号は、下記 の通りです。近所の方は、ぜひ行っ てみてください。親切で腕のいい先 生方が、迎えてくださいます。

〒150 東京都渋谷区宇田川町41-30

☎03-461-3950

# マイ・オートメーション

いま、チマタにはセン サーを利用したものが たくさん出回っている 街灯の自動点滅から、 オモチャまで利用範囲

でも使ってみましょー

遊ぼう!!



首楽に合わせて踊る姿がカワイイ。

#### 鉄道模型をコントロール

くねくね、フニャフニャと音楽 に合わせて踊るフラワーロック。 これがいま、スゴイ人気になって いる。たしかに、動きのミョーな 感じがとってもカワイイし、ずー っと見ていても飽きない。

これは、本体の中にマイクが内蔵されていて、音に反応する仕組みになっている。激しい音楽にはそれに合わせて、体がブッ壊れてどこかへ飛んでいってしまいそう

なぐらい踊っているし、かすかな 音には、恥ずかしそうに体をくね らせているんだ。ハハハ。

このように、音や光、温度、湿度のセンサーを内蔵したオモチャがたくさん出ている。まわりの環境の変化に応じて、まるで生き物のように反応するところがウケているんだろうね。

以前、ソニーから『センサーキッ ド』が出て、MSXマガジンでもアイ デアを募集したことがあったけど ('88年10月号)、たくさんの応募作 があり、斬新なアイデアが寄せられた。たしか特賞には、ネコの環境映像(?)、ゼンサーキャットが選ばれた。これは、まわりの音や温度に反応して、ネコの表情が変わったり、鳴いたりするもので、なかなかの力作だった。このように少しのアイデアとくふうで、おもしろいものができるのた。

というわけで、現在、センサーは比較的手に入れやすく、しかも安い。これを使ってMSXと組み合わせて、何かおもしろいシステムが作れそうな気がしてこない?

その手助けをしてくれる便利なものを、MSXマガジン編集部は見つけたのだ。その名は、(株)トータルシステム研究所の『マイ・オートメーションツール』。各種センサーとプログラムで、いろんな制御が出来るようになっている。

さっそく、開発者の中沢さんの ところへ取材に行ってきた。

マイ・オートメーションツールを作るきっかけは何ですか?中沢 ずーっと、思っていたことなんですけど、コンピュータをロボットなどを動かすための、いわ

ゆる \*制御 \* に使いたかったんです よ。いまのコンピュータ、とくに パソコンは、その部分では利用さ れていませんからね。

一一そういえばパソコンは、大部分がゲームやビジネス用に使われていますからね。

中沢 それはようするに、昔の大型コンピュータでやっていたものが、パソコンにまで降りてきたということです。だけど、機械やロボットをコントロールするのに、あまりパソコンは使われてません。 パソコンで違う使い道を考えようということですね。

中沢 そうです。これまで試しに作ってみたのは、鉄道模型を制御するものです。これは、レールのある部分に光センサーを埋め込んでおいて、列車がどこにいるかをパソコン側に知らせてやり、プログラムで列車を移動させるというものです。ホントに簡単な工作とプログラムで出来るんです。ハンダづけは必要ないし、50行程度のBASICのプログラムでそれだけのコントロールが可能なので、誰にでも作れるんじゃないかと思います。

#### パソコン制御の鉄道模型

■■光センサーを利用して、鉄道模型の制御をしている。簡単な工作とプログラムで可能なのだ。



⇒線路の4ヵ所にセンサーを埋めている。 光を遮ることで、模型の位置がわかる。

#### ネズミの学習効果!?

このマイ・オートメーションツ ールは、MSXのプリンタ端子やジ ョイスティックポートを使ってコ ントロールするもので、普通のパ ソコンの入出力を用いているのだ。 特別なもの(インターフェイス)は 必要ない。

---ところで、どういう場所での 使い道が考えられます?

中沢 たとえば、ショーウインド 一の、動くディスプレイなどで使 えるんじゃないですか。どこかに 光センサーをつけておいて、その 前を人がとおって光を遮ったら、 照明が変わったり、モーターの電 源を入れてディスプレイが動く、 というふうにしておけば、おもし ろいでしょうね。

――光センサーでいえば、いま流 行のミニ四駆のラップタイムを測 定するのにも使えそうですね。

中沢 そう、内側を黒くした紙の



★結露センサー。水分を感知して、抵抗 値が変化する。お風呂ブザーに使えそう。

筒を光センサーにつけておけば、 指向性というか、センサーの前を 何かが横切ったかどうかを測定す る範囲を狭めてやれますからね。 そういうものをミニ四駆のコース につければいいわけです。

あと、じっさいに使われている んですけど、迷路を作ってその中 にネズミを入れておきます。チェ ックポイントに光センサーをつけ て、ネズミが道に迷ってウロウロ していく過程で、何度同じところ を通ったかのカウンターに利用し ているようです。これで、ネズミ の学習効果をテストすることにな ります。

――光以外のセンサーは、どうい うふうに使えるんでしょう。

中沢 結露センサーは、使い道が ありそうですね。うまくプログラ ミングとセンサーの調整をすれば、 MSXの画面に天気予報、たとえば、 "そろそろ雨が降ってきましたよー 注意報"みたいなのを表示すると オモシロイかも。あとは、お風呂 の水が一定量に達すると、MSXが ブザーを鳴らすことも出来ますね。 これで、水があふれる心配なし! です。

---MSXによる家庭のオートメー ション化(ちょっと大げさ)ってい うことでしょうか、ねえ。



#### 音で移動するムービット

★■この部分で音をキャッチしてい る。音がするたびごとに方向を変化 させながら、移動していくのだ。映 画「スター・ウォーズ』のR2-D2みたい で、とってもカワイイね、フムフム。

中沢 まあ、とにかく一番の目標 は、パソコンで何かを動かすとい うことです。ただ単に、電源のオ ン、オフだけでもパソコンにやら せるようにすれば、そこから発展 していって、いろんなアイデアが

というところで、お話は終わっ た。これだけ身近になっているパ ソコンで、ゲームやビジネス用だ けではなくて、まわりの機械をコ ントロールするのに使うというの は、応用範囲が広いという意味で も、おもしろそーだな一と感じた のだった。

それじゃ、さっそく結露センサ でも作ってみようかな。これだっ たら簡単そうだもんな一。ねえね

# 生まれてくると思いますよ。

### ーを使って、\*ウン発見機By MSX" え、誰か実験台になってよー。

#### MSXにセンサーをつけて コントロールマシンにする!



★問い合わせ先 (株)トータルシステム研究所。☎03·318·3814

このツールを作った中沢さんは、本職は ソフトウエアの開発をやっているそうだ。 なんでも、仕事の合間に、趣味でロボット をコントロールしてみたいなと思っている うちに、これができたということらしい。 「ボクはハード関係のことはほとんどわか

らないんですよ。でも、このような鉄道模 型なんかでも、ホントに基礎的な知識さえ あれば、簡単に作れますよ」とのこと。こ のツールを使いこなそうと思ったら、誰も が知っている、すごく有名なオームの法則、



 $E(V)=I(A)\times R(Q)$ 

ぐらいが、わかっていればいいらしい。そ ういえば、昔そんなことを勉強した記憶が あるなあ。もう、忘れたけど。

ところで、マイ・オートメーションツー ルの構成だけど、『マイ・リレー』、『マイ・ センサー』、『マイ・コンセント』の3つが ある。マイ・リレーは、プリンタ端子から の信号で8個のリレーをオン、オフするこ とが可能なんだ。これは、

A=&B01000010 OUT &H91, A というようにしてやればいい。

また、マイ・コンセントはマイ・リレー と同じようにして、4つの100\電源のオン、 オフができる。マイ・センサーは、パソコ ン側にセンサーの状態を知らせてやるもの で、8個のセンサーが接続できる。



●近藤先生の研究室で取材をお願いしま した。こちら向きの人物が近藤先生です。

今回の取材は驚きの連続だった。MSXにこんな使 い方があったのか。そしてなにより、コンピュー 夕をこんなふうに使う人たちがいたのかって。滋 賀大学の先生たちと、障害児向けのソフトウエア を開発する森田さん。そんな彼らのレポートだ。

#### **| キーボードだけが** 入力装置じゃない

たとえば水で濡らしたタオルで、 MSXを操作するなんて考えられる かい。それから鉢植えの花や、針 金や、カスタネットを、コンピュ ータの入力装置にしてみた人がい るなんて信じられるかい。

なんでそんなことを考えだした のだろうね。できるかどうか、た だやってみたのだろうか。それと も、どうしてもいろいろな入力方 法が必要だったのかな。鉢植えの 花とMSXで世界がどれほど広がる かを教えてくれた、"日紅シンキン グ株式会社"の森田隆尚さんに説 明してもらおう。

#### 重度障害児のために ソフトウエアを開発

森田さんの会社は、MSXを使っ て障害児のためのソフトウエアや 入力装置を作っている。今紹介し た変わった工夫も、体が自由にな らない人たちが、それぞれに残さ れた自由になる部分を使ってコン ピュータに命令を送るための仲立 ち、つまりハードウエアのインタ ーフェイスなんだね。

自由になる部分とひと口にいっ ても、障害がどこにどんなふうに 出ているかによって、ずいぶん違 うらしい。そして自由になる部分 がどこかによって、入力装置もま ったく違ってくるわけだね。

たとえば体全体が動かなくて、 ただ頭をこっくりすることしかで

きない人がいるとしよう。そうす るとその人が寝ている枕の上に、 さっきのカスタネット型のスイッ チをつける。頭を少し起こしてお いてまた枕にのせると、カスタネ ットの2枚の板が合わさってスイ ッチが入る仕組みだ。普通のキー ボードでいえば、リターンキーを 押したのと同じこと。ジョイステ イックならトリガにあたるね。

実際にはこんなに簡単じゃない。 今の例だってそのまま使ったので は、スイッチを押すまでの間ずっ と首を上げていなくてはならなく て大変。たとえば頭は枕にのせた ままで、首を起こしたときにカス タネットに触れてスイッチが入る ようにする、といった工夫が必要 になるだろうね。

じゃあ濡れタオルはどう使うの か。これは人体の誘導電流という ものを使う"装置"なのだそうだ。 タオルをコンピュータにつないで おいて、体の一部がタオルにさわ るとスイッチが入ったことになる わけなんだ。

これを使うのはアテトーゼとい う障害を持った人。アテトーゼの ある人は、体が自分の意思に関わ りなく動いてしまう。小さなカス タネット型のスイッチを操作する というような細かい動作はできな いわけだ。そこで面積の広いタオ ルを机の上に置いて、その巨大な スイッチ(=濡れタオル)のどこに 触れても、コンピュータに命令が 行くようにしてあるというわけな んだ。

#### 滋賀大学の先生方が バックアップ

同じ原理で(人体の誘導電流を 利用して)、鉢植えの花や猫もリタ ーンキーの代わりになる。でも、 リターンキーを押すだけでMSXが 操作できるのだろうか。

森田さんの課題のひとつは、体 の中で自由になる部分がどこであ ろうと、それを使ってコンピュー 夕に命令を送れるように工失する こと。そして、もうひとつの大仕 事は、スイッチがひとつしか押せ なくても操作できるソフトウエア の開発だった。これはソフトウエ アのインターフェイスを開発する ということだね。

ここで登場するのが、滋賀大学 教育学部の藤本文朗教授(ベトち ゃん、ドクちゃんの発達を願う会 代表でもある)と、近藤文良、窪島 務の両助教授。ひょんなことから 近藤助教授と知り合いになった森 田さんが、ソフトウエアを作る上 での相談を持ちかけたところ、親 身になって協力してくれたそうだ。 また \*障害児のパソコン利用に関 する研究--図形表現の獲得と評 価システムの開発"というテーマ で、滋賀大学で研究も進められる こととなった。

#### 森田さんの夢をこめた ドリームブロック

滋賀大学で見せていただいたソ フトウエアは"ドリームブロック"、 \*ドリームメーカー"、\*ドリームア ート"、"ドリームゲーム"という名 称。どれも障害児の夢を実現した いという、森田さんや先生たちの 夢が感じられるね。

なかでも一番の基本はドリーム ブロック。いってみればお絵描き ソフトだ。もちろん障害を持った 人が使いやすいように、さまざま な工夫がぎっしりつまっているよ。 詳しくはコラムを読んでほしいの だけど、画面右端に三角や四角や 花や犬といった部品(ブロック)が



あって、その中から好きなものを アイコンで選び画面に配置して絵 を作っていく。どれを選ぶか、ど の大きさにするか、どこに配置す るかを決めるには、はじめにでて きたいろいろな入力装置(森田式 ワンタッチスイッチとでも呼んで しまおうか)が活躍するのだね。

アイコンが移動する速さは調節 できるようになっているから、体 の自由度に合わせて速すぎず遅す ぎないタイミングを選べる。こう した細かな気遣いが、このソフト ウエアの最大の特徴なんだ。それ に障害の程度や知的年品に合わせ て、3つのレベルを選べるように なっている。一番簡単なレベルで は図形の大きさもひとつに決めら れていて、ごくやさしい操作で絵 が描ける。そして一番上のレベル ではワードプロセッサの機能もあ って、文字を選んでいくと文章も 書けてしまうんだ。

#### ボクらもまた 障害児かもしれない

もちろんMSXにはもっと複雑で 高度なことができるソフトウエア がいくらでもある。森田さんの簡 単なインターフェイスとお絵描き ソフトでいったい何ができるのだ、 と思う人もいるかもしれない。こ れは障害児に対してとても冷たい 質問のようだけど、実は大変根本 的な大切な質問だと思う。でも、 この質問に答えるのはむずかしい。 いままでボクたちは障害児のこと を、外国よりも遠い存在のように 思ってきたからね。

むずかしいところを思い切って いってみるとすれば、だれでもな にかしらある程度の障害を持って いるだろうってことかな。ボクな ら、まずひどい近眼で、首の骨を 痛めていて、それにちょうど今は キーボードのたたきすぎで右ひじ が痛い。あまりひどく痛むときは 左手の指2、3本でぼつぽつとキ ーボードをたたく有様で、明日に も森田式ワンタッチスイッチのお



■滋賀大学の窪島助教授。森田さんの良 き理解者のひとりであり、ご自身でも養 護学校と関わりをもって障害児に接する。 ⇒ドリームブロックをオペレートしてく ださる森田さん。もともとは某社のシス テムエンジニアだったのが、障害児と接 する機会を持ち、今の仕事についたとか。

世話になるかもしれない。それに もうすぐ老眼だね。耳もヘッドホ ンの使いすぎでおかしくなりかけ てるし……。

人間みな障害児というスローガ ンを逆から証明してみようか。そ もそも障害児教育の目的というの は何なのだろう。森田さんを学問 の世界から支えてきた滋賀大学教 育学部の近藤先生や窪島先生は、 この質問に「一人一人の持ってい る能力を最大限に発揮させること" という意味のことを答えてくれた。 これは"健常者"教育の目的と同じ なのではないだろうか。

それともうひとつ、障害児教育 のむずかしさは、\*障害の出かたが 一人一人みな違う"ことだそうだ けれど、健常者教育だって「一人一 人みな違う"わけだよね。けれども 障害児の場合と違って"違い"が見



えにくいから、何十人もひとつの 教室に詰め込まれて一斉教育を受 けなければならない(受けること が可能になっている)。森田さんや 近藤先生や窪島先生が一生懸命考 えていてくれる限り、本当にハン ディキャップを負っているのはど ちらかわからなくなってきそうだ。 障害児教育に健常者教育のあるべ き姿を見る、なんていうこともで きるのではないかな。

#### 試行錯誤で続けられる これからの教育

森田さんは、障害児教育へのコ ンピュータの利用はまだまだ試行 錯誤の段階だといっていた。『作っ てみた、使ってみた、効果があり そうだ、という段階"なのだそうだ。

これからも近藤先生の学問的支援 と、藤本先生や窪島先生たちの障 害児教育の現場の支援を生かしな がら、障害児教育へのコンピュー タ利用は、長い試行錯誤の道が続 くのだろうと思う。何しろそのた めには、日本人全員の障害児に対 する考え方を、根本から変えさせ なければならないのだから。

今回の取材では果たせなかった けれど、近いうちに、障害を持っ た人たちが実際に森田さんの入力 装置とソフトウエアを使っている ところを、見せてもらおうと思っ ているよ。何といっても、森田さ んや、その協力者の滋賀大学の先 生たちの情熱の源は、障害児たち なのだからね。

森田さんと滋賀大学の先生たちが 共同で開発したドリームブロックは、 重度障害児のために作られたソフト ウエア。なぜMSXを選んだかの質問 に「MSXパソコンなら比較的安価で 購入できますから、金銭的な負担を あまりかけることなく、障害児が家 庭で使うことができる」との答えが 返ってきた。養護学校にいくら優れ たコンピュータが置いてあっても、 それを利用できるのは学校にいる間

だけ。MSXなら自宅でも使うことが できるというわけだね。

ドリームブロックの価格は40,000 円「税別」。森田式スイッチの価格は、 20,000円から40,000円[税別]とのこ と。問い合わせ先は以下のとおり。 〒573 東大阪市西堤本通東1-1-1

大発ビル507

- 日紅シンキング株式会社
- ☎06-789-2661または、
- ☎07746-3-1924(森田氏自宅)





★実際に障害児が描いたグラフィック。

### **MSX BUSINESS REPORT**

## プリントショップ

画面に表示されるメニューにしたがって絵を選び、 メッセージを入力していくことで、手軽にオリジナル の印刷物が作成できる『プリントショップ』。この 実用ツールの出来のほどを、どーんとレポートする。

■ソニー MSX2 12,800円[税別] (2DD)



#### その他大勢と 差をつけちゃおう

思いをこめた手紙を、あの人に。 そんなときはやはり封筒や便箋に 凝りたいもの。会社の事務用の封 筒に入れたり、ノートやレポート 用紙の切れ端にエンピツで書きつ ける、なんていうのはサイテーだ。

本当はオリジナルな封筒や便箋 で、というのが最高なのだけど、 なかなかそうはいかない。でも、 なんとか、その他大勢"と差をつけ たいよね。そんな悩みを持つキミ にピックリのソフトが、『プリント ショップ II」。自分でデザインを指 定して、簡単に個性的な便箋や封 筒などが作れる、とっても楽しい ソフトなのだ。

たまにはおシャレな、自分だけ の手紙は、いかがかな?

#### はがきに封筒 なんでもござれ

プリントショップ』は、自分で 自由にデザインしたり、文字を指 定してオリジナルな印刷物を作る ための便利なソフト。グリーティ ングカード、はがき、ポスター、 レターヘッド、封筒、横断幕、そ してカセットインデックスの7種 類をサポートしているよ。

グリーティングカードは、\*お誕 生日おめでとう"、"こ結婚おめで とう"なんてメッセージを伝える ためのもの。 ちょっとあらたまっ たお祝いなどに、封筒に入れて贈 るのが気がきいているね。そのた

めの封筒も、プリントショップ『 でデザインできるんだ。

レターヘッドは、簡単にいえば 便箋。でも、ただケイ線が入って いるだけでなく、自分の名前やマ 一クなどを入れて、カッコよくデ ザインしよう。

横断幕は、長~くつながった口 ール紙に、とっても大きな文字を 印刷するもの。運動会や学園祭な どで威力を発揮しそうだね。

そしてはがき、ポスクー、カセッ トインデックスカードなどは…… 説明しなくてもわかるよね。

\*どうもボクはデザインが苦手で\* という人も心配ないぞ。プリント ショップ [ のメニューからやりた い仕事を選んでいくだけで、画面 にさまざまな選択肢が表示される。 その中から自分が気に入ったもの を選んで、印刷したい文字を入力 してやるだけで、とってもセンス のいいはがきやレターヘッドがで きあがるんだ。どう、とっても簡 単そうでしょ。

#### カラープリンタと 一緒に使ってね

プリントショップ』で、実際に どんなものが作れるかは、写真1 を見てね。これはソニーから同時 発売されたサーマルカラー漢字プ リンタ『HBP-F1C』(価格49,800円・ [税別])と組み合わせて作成した もの。赤、青、黄、そして黒の4 色のリボンを使って、合計で7色 の印刷が可能なのだ。

また、プリントショップ **I**には、



プリントショップ I で作成 したサンプルが勢ぞろい。 どれも市販品に負けないぞ。

男の子(?)がヨイショとば かりに看板を塗ってる、オ ニング画面なのだ。

あらかじめイラストが126、レイ アウトパターンが21、書体が英文 で12、日本語ではさらに2書体使 え、文字の表現形式もソリッド、 白抜き、3D、4倍角、斜体、影付、

実際にはこれらを組み合わせて 使うわけだから、その表現力は無 限といってもいいくらいだね。

#### レターヘッドを 作ってみると

斜体影付ととても豊富だ。

それでは、どんな手順で作業を 進めていくのか。実際にレクーへ ッドをデザインしながら、見てい くことにしよう。

プリントショップ 🛚 のシステム



これがメインメニュー。さ あ、何をデザインしようか。

ディスクをスクートすると、写真 2の画面が登場する。そして、そ のままの状態でしばらく待ってい ると、写真3のメインメニューが 現われるぞ。

前にも書いたように、このソフ トの基本的な操作はメニュー選択 方式。それも、ただ文字で表示さ れた項目を選ぶだけでなく、画面

## -ヘッドができるまでを てしまうのだ!



カーソルを動かすと、それ につれて絵も変わるのだ。



文字フォントも豊富に用意 命写真5 され、迷ってしまうね。

### ちょっと凝ってみたいなら

プリントショップ』に内蔵された 絵やケイ線を組み合わせるだけでも、 立派な印刷物ができるわけだけど、 ど一せならもっと凝ってみたいよね。 下の写真のようなスクリーンマジッ クでできた模様を地紋に使ったり、 グラフィックエディタで絵を描いた り。キミはどう使いこなす?



こんな模様に文字を重ね合 わせることもできるのだ。

下の中から置んで下さい。 フフィックエティタ CESC> COLT

◆写真8 ちょっと凝った機能が、。道 具"の中に詰まっている。



☆写真10 内蔵された絵を、修正して 使ってみるのもいいかもね。

の右側にそれぞれの項目のイメー ジカットが表示されるという具合 なのだ。操作もカーソルキーとり ターンキーだけでほとんどできる ので、キーボードアレルギーの人 でも安心して使えるわけだね。

メインメニューでレターヘッド の項目を選ぶと、すでに作ったデ ータを読み込むのか、自分でデザ インするのかを聞いてくる。ここ では"自分でデザインする"ことに してみよう。

次にレターヘッドに入れる絵を どうするかを決める。これは写真 4のように画面に絵を表示させな がら選ぶこともできるし、マニュ アルを参考にして、それぞれの絵 に割り当てられた数字で選ぶこと も可能だ。もちろん絵を入れない で、文字やケイ線だけでデザイン することもできるからね。

どの絵を使うかが決まったら、

次に配置を左端・右端・両端・ひ とつおき・全面、の中から選ぼう。 さらに、メッセージを書くための 書体を、写真5のメニューから選 択。特に英文の書体は、近代的な 雰囲気のものからオーソドックス なものまで、いろいろあるぞ。も ちろん、日本語(当然のことながら 漢字)も使えるのだ。

メッセージの入力はキーボード から。1行ごとに表示色を変えた り、右寄せ、左寄せ、センタリン グなども自由目在。4倍角の文字 を使ったり、白抜き、3Dなどとい った文字装飾も可能なのだ。また、 日本語の入力は熟語変換をサポー ト。MSX-JE(MSX標準日本語処理 機能)が本体に内蔵されていれば、 連文節変換も使える。写真6のよ うに、画面下部にファンクション キーの内容が表示されるから、使 い勝手もなかなかだよ。

### TOY SHOP

ここで紹介したプリントショッ プ Ⅱ。もともとはアメリカのブロ ーダーバンド社という会社の製品 で、アップル 🛚 というパソコンの 元祖のようなマシンで、すでに動 いていたものだ。

実はアメリカには、こうした面 白いソフトがいっぱいあって、そ のひとつが『TOY SHOP』。その昔 学習雑誌のフロクで、点線にそっ て紙を切り、折っていくと、オモ

最後に住所やケイ線の有無、本 数を入れると仕事は完了。写真7 のように、画面上ででき上がりの イメージを確認したあと、印刷す ればでき上がりだ。

どう? 簡単にできるでしょう。 一度作ったデザインや文字などは、 ディスクに保存しておくこともで きるから、友だちとデータを交換 し合うのもいいかもね。また、レ ターヘッド以外のものも、だいた い同じような手順でできあがるよ。

#### いろいろな小ワザも 使えるのだ

メインメニューから、道具でを選 択すると、写真8のサブメニュー がでてくる。ここでは、カレイド スコープ(万華鏡模様と幾何学模



チャができあがるというのがあっ たよね。TOY SHOPはまさにその パソコン版。簡単にいえば、たく さんの型紙がディスクに入ってい て、それを印刷して使うというも のなのだ。また、『サーティフィケ ート・メーカー』といって、表彰状 を作るためのソフト、なんていう のもあるんだよ。

日本では、まだまだこの手のソ フトはあまりないけれど、プリン トショップ『のような楽しいソフ トは大歓迎。もっともっと発売さ れることを期待したいね。

様)を表示する"スクリーンマジッ ク"や、自分でイラストを描くため の"グラフィックエディタ"を使う ことができるんだ。

写真9は、万華鏡模様のカレイ ドスコープを表示したところ。さ まざまに画面が変わっていくので、 見てるだけでもおもしろいぞ。さ らに、気に入った模様はプリンタ に印刷したり、メッセージを重ね たりもできる。ポスターなどに使 うとカッコイイかもしれないね。

また、写真10がグラフィックエ ディタの画面。プリントショップ Ⅱに入っている絵を呼び出して、 編集することもできるのだ。

#### どう活用するかは キミのアイデア次第

今は、PI(パーソナル・アイデン ティティ)の時代。いかに個性をア ピールするかが、とっても重要な 問題なんだ。人と同じ既製の封筒 なんか使っていては、もってのほ かってわけだね。

でも、プリントショップⅡを使 えばこんな心配は一挙に解決。こ れまで説明したように、とっても 手軽にステキなものが手に入るわ けだね。あとは、デザインするキ ミのセンス次第なのだ。

はっきりいって、12,800円とい う価格はとってもお得、だと思う。 カラープリンタのHBP-F1Cと組み 合わせて、さて、どんなものを作 ります?



○写真6 MSX-JEかあれば連文節変換、 なければ熟語変換。



☆写真7 完成イメージを表示させて、 細かい修正をほどこすのだ。

### キミのMSXがテープレコーダーに変身する!?

不定期連載で見切り発車した"お便利ツ-

ル"。その第2弾として登場するのは、MSXに音声を

記録し、ゲームの効果音などに使っちゃおうという"ボ

イスレコーダ″だ。ソニーのF1ツールディスク¶に

入ったものを、Mマガ流にアレンジしてお届けする。

ボイスレコーダといえばF1ツー ルディスク I。F1ツールディスク ■といえばC.G.コンテスト。と、 いうわけで、先月号のMマガでお 知らせしたC.G.コンテストは、た だいま作品募集中。豪華商品も盛 りだくさんなので、みんなふるっ て力作を応募しよう。

「え一、先月号なんか買ってない よ」なんて不届き者のために、コン テストの概要をちょっとだけ説明 するね。応募資格があるのは、ソ ニーのサーマルカラー漢字プリン タ『HBP-F1C』を持っている人。応 募部門は2つ。

まずグラフィックエディタ部門 は、キミが描いたC.G.をF1ツール ディスク 『(以下ツールディスク と略)のハードコピーツールを使 い、HBP-F1Cで印刷して応募する。 そしてプリントショップⅡ部門は、 はがきやポスターなどの、プリン



リティーは、実際の写真とほとんど同じ。

トショップ I で作成した作品を印 刷して応募するもの。締め切りは 4月末日(当日の消印有効)で、M マガ宛てに送ってね。

それではツールディスクに話を 戻すぞ。これは、2月21日から4 月20日までのキャンペーン期間に、 ソニーのMSX2+『HB-F1XDJ』かカ ラープリンタ『HBP-F1C』を購入し た人にプレゼントされるもの。通 常では手には入らない、ちょっと したプレミアもんなのだ。

このページで紹介するボイスレ コーダのプログラムも、もちろん 入っている。また、実際に録音し た音のデータと、それを利用した 簡単なゲームのプログラムも入っ ているからウレシイね。

ひそかにC.G.コンテストの入賞 を狙ってるキミに注目してほしい のが、画面のカラーハードコピー 機能を持ったグラフィックエディ タ。なんと漢字のメッセージが入 れられるMSX-JE対応なのだ。

このほかにも『ゲームプログラ ミングディスク』のデータ集や、グ ラディウス、ドラゴンクエストと いった有名ゲームのタイトル曲を、 FM音原用にアレンジしたデータ集 なども収録。さらには自然画のラ イブラリーと盛りだくさん。ほし い人は……MSX2+かプリンタを買 ってね。



FILE NAME = A: RUCK . UCD				
▼ マイクテ計	P画生	U 보다	1. 音音等分类系统	ピールリーの自者
R 舞音	♥ 注稿再生	D Modul	5.(279	P. \$63
(IEL 3-05計 養音 再生の停止		SELECT PSOTEMBLE		



★F1ツールディスク II に入 っている、ポイスレコーダ。 音声を録音したり再生した りすると、ラジカセのイン ジケータが点灯するのだ。

毎サンプリングデータを使 ったサンプルプログラム。 おなじみの \*赤上げて、白 下げて"なのです。間違え ると"失敗だよ!"の声が。

#### サンプリングの仕組みって?

それでは、いよいよ話をツール に戻して、まずボイスレコーダで 音声を記録(サンプリング)する仕 組みから説明するぞ。実は、これ はコンパクトディスク(CD)と同じ 原理なのだ。つまり、音の大きさ を65,536段階に分けて記録する、 いわゆる16ビットサンプリングっ てやつだね。

もっとも、MSXではそれだけの

段階に音を分けることはできない から、実際には1ビット、つまり 2段階に分けて音を記録している。 要するに、音が出ている状態と、 出ていない状態を高速に切り替え て、表現しているわけだ。だから、 音の質はCDよりもちょっと(大幅 に?)落ちてしまうけど、ゲームの 効果音などに使うにはこれで十分 というわけ。



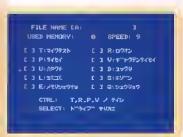
#### プログラムを使ってみるぞ

ツールディスクに入っているボイスレコーダのプログラムを呼び出すと、左の写真のようなカッコイイ画面が現われる。でも、これをそのままリスト掲載すると、画像データの量が膨大なものになってしまうので、Mマガではこれを簡略化したものを用意した。と、いっても、画面表示が変わっただけで、サンプリング自体の機能はまったく同じだから安心してね。リストは186ページを見てね。

では、実際にプログラムを実行 してみよう。カセットデッキやマ イクの準備はできたかな? 手始 めに、サンプリングするとどんな 音になるか調べてよう。

プログラムをRUNしたら、「Tの キーを押して、マイクテストモー ドにする。画面の「Tの横に白丸が 点灯したら大丈夫。この状態でマ イクに向かってしゃべるか、カセ ットの再生ボタンを押す。ほら、 ディスプレイから声や音が鳴って るでしょ? こんな感じの音に、 サンプリングされるわけなんだ。

要領がつかめたら録音に挑戦。 これはIRIのキー。ただしキーを押



●Mマガ製ポイスレコーダのメニュー画面。見た目は寂しいけど機能は同じ。



●サンプリングデータをロードするところ。\*VCD\*という拡張子がついている。

した瞬間から録音が始まるので、こっちも身構えてなきゃいけない。マイクの場合はキーを押すと同時にしゃべる。カセットの場合は、あらかじめ再生しておいて、録音したいとこがきたらキーを押そう。すこし難しいかもしれないけど、失敗したら何度もやり直せばいいからね。IRの横の白丸が消えたら、サンプリングは完了だよ。

次は、いま録音した音を再生してみよう。まず、何もしないで「Pのキーを押してみる。ちゃんと音が鳴ったかな? それでは「Uのキーを何度か押し、「SPEED"の値を大きくしたら、もう一度「Pを押してみよう。なんだか甲高い音になってるはず。そう、スピードが速くなっているのだ。男の声で録音しても、なんだか女の子の声みたいになってるでしょ。

反対にDのキーを何度か押し、 "SPEED"の値を小さくして再生してみよう。あはは、おじさんみたいな声になっちゃう。今度はゆっくり再生されたわけなんだ。こんなふうに遊んでみるのもいいね。

ついでにもうひとつ、Vのキーを押してみて。なんだかおかしな音がするはず。これは、録音した音を逆さまに再生してるんだ。会話などで試してみると、別の国の言葉になったみたいでなかなか愉快。いろんな音で試そう。

最後に、せっかく録音したのだから、ディスクにデータを保存しておこう。⑤キーを押すと画面が切り替わり、ディスクに入っている音のデータの一覧が表示される。同じ名前にならないように、ファイル名を打ち込み、リターンキーを押せばセーブ完了。何もしないでリターンだけ押せば、セーブしないで元の画面に戻れるよ。

こんな感じてたくさんデータを 作って、友だちと交換してみるの も面白いかもね。でも、このデー タを何に使うかはキミ次第なのだ。

#### キー操作はこの表を見てね!

#### 読み込み L(F4)

サンプリングデータを読み込むのは、[L](Load) キーか[F4]キー。拡張子は入力しなくても、自動的につけられるよ。また、[SELECT]キーでドライブが切り替わるのだ。

#### ●再生 P(F2、→)

読み込んだ(または録音した)データを再生するのは「P(Play)キー。 「P2」キーと右向きカーソルも対応している。また、再生を途中で止めるには、「GTRL」キーを押せばいい。

#### ●早口 U(F3、↑)

□(Up) キーを押すごとに、再生 スピードは一目盛りずつアップする。 最高値は15だ。このほかにも [5] キ ーと上向きカーソルも対応している ので、使いやすいキーを使おう。

#### ●ゆっくり D(F8、↓)

□(Down) キーを押すと、再生スピードはダウンする。最低値は0。でも、なにをしゃべっているか、わからなくなるかもね。「FB キーと下向きカーソルにも対応してるのだ。

#### ●逆転再生 V(F7、←)

これはデータを逆向きに再生する機能。☑ (re Verse) キーと、下了または左向きカーソルが対応している。単語をローマ字で書いて、逆から読んだように聞こえるぞ。

#### ●マイクテスト T(F1)

マイクの音が、そのまま出力される。このモードで音量調整を十分に やっておこう。操作は①(Test) キーが[1]キー。[CTBL]キーを押すことでテストが終了する。

#### ●録音 R(F6)

回 (Record) か下61キーで録音が開始される。中断は「CTRL」キー。 けれども、途中で止めても前のデータは消えてしまうから、その前にかならずセーブしておこうね。

#### ●保存 S(F9)

サンブリングしたデータを保存するのは⑤(Save)か下9キー。画面が変わりファイル名を入力するとき、"VCD"という拡張子は自動的につけられるので、入力する必要はない。

#### ●メモリ消去 E(F5)

メモリ上にあるサンプリングデータを消すのは、巨(Erase)か「下豆キー。画面に"消してもいいですか"という意味のメッセージが出るので、よければ「Yのキーを押そう。

#### ●終了 Q(F10)

ボイスレコーダのプログラムを終了するのは〇(Quit)かFIDキー。 このときも"終了していいですが"という意味のメッセージが出るので、 よければMキーを押そうね。

#### 応用プログラムもあるのだ

サンプリングしたデータを使っ てゲームを作ってみたので、みん な参考にしてみてね。

まず、このゲームを実行するには、2つのサンプリングデータが必要になる。ひとつは"おりゃっ"ってかけ声の"ORYA.VCD"。もうひとつは"いてっ"の"ITE.VCD"だ。ボイスレコーダで自分の声を録音してからRUNしようね。

画面の中央に出てくるのがプレイヤー。普通にスペースを押すと その位置で、カーソルの上か下を 押しながらスペースを押すと、そ れぞれ上下方向にキックすることができる。画面の右から石がどんどん飛んでくるので、キックで壊そう。単純なゲームだけど、\*\*おりゃつ"、\*いてつ"なんて声がするから、けっこう楽しめるぞ。



會声が出るゲームは、とにかく楽しいのだ。キミもぜひプレイしてみてね!

# 論文コンテスト発表だあ~

たいへんお待たせいたしておりました。今ここで、発表いたします。応募総数は300を超えました。今回から何回かに分けて、じわじわと発表していこうと思っています。

#### 東京都 作田稔**くん**15歳

パソコンというと、まだ値段も 高いし、マニアだけのものとなっ ている。しかし最近は、ワープロ やゲーム機の出現とその質の向上 によって、だんだんプラックボッ クス化してきている。

家庭内で使われるコンピュータ は、やはりブラックボックスでな くてはならないのでは、ないだろ うか。

つまり、ゲーム機やワープロの ことである。

パソコンというと、やはり何か抵抗があると思う。ゲーム機やワープロは「ゲームをするためのもの」、「文字を打つもの」と目的がはっきりしているわけだが、パソコンは、そうではない。ときどき、テレビなどを見ていると、いろんな計算にパソコンが使われている。

けれども、いまいち使いみちが はっきりしていない。仕事でのデ ータの処理に使われているパソコ ンが、家の中で何かの役に立つの か?

使いみちがはっきりしないのに、30万や40万のものを買う人はいないだろう。10万だって5万だって大金だ。

ところがゲーム機やワープロは、 まったくコンピュータに関わりの ない人たちだって、何万円も出し て、それを使っている。もちろん

## 雑誌を読む人は、やはり文字が好き

予定より、優秀作の発表が遅れたことを、お詫び申し上げます。 賞品のMSX2+のパワーもあったのかもしれませんが、それにしても、 このようなコンテストにしては、 おびただしい数の応募でした。ありがとうございました。2月末の集計で、311の作品が寄せられたのです。小学生から、もう十分に大人の方まで、たいへん幅広い年齢層の方々からの投稿です。

内容を十分吟味させていただい て、今月は2作品を掲載させてい ただきます。賞品のMSX2+を謹ん でお贈りいたします。今しばらく お待ちください。

なんでしたら、これからでも結構です。あなたの言いたいこと、 考え、アイデアを、400字詰めの原稿用紙5枚程度にまとめて、お送りくださいませ。

#### ジャンル別コンピュータのすすめ

それは、使う目的がはっきりしているからだ。

目的のはっきりしないパソコンは、「そんなもん買ってどうするの?」ということになる。パソコンをゲームという用途で買う人もめずらしくないだろう。今やパソコンは16ビットの時代になり、8ビットの人気を支えているのはゲームソフトである(と思う)。

しかし、それだけではない。パ ソコンを買う人(とくに8ビット) はどういう考えで買っているのか。

ゲームもしたいし、ワープロも 使いたい。おまけに作曲なんかで きたらいいなあ、という欲ばりの 人。また、あくまで建て前だけれ ども、プログラミングの勉強をし たいという人(ぼくもそうだった) がいると思う。

しかし、パソコンでゲームやワープロができたり、その他いろいろな機能をもっているということは、案外知られていない。「えっ、パソコンってワープロになるの?」という人も結構いるのではないだろうか。

また、パソコンとゲーム機をごっちゃにする人も多いようだ。

だから、パソコンはなかなか家 庭に入れないのである。

この際「パソコンでこんなこと ができます」ということを、メーカ ーが宣伝にどでかく書くしかない。 そうすれば、少しは需要も多くな るかもしれない。

ところが実際は、コンピュータ はすでに家庭製品に組みこまれて 家庭に入っている。

洗濯機、掃除機、湯沸かし器な ど、さまざま。

また最近の換気扇はセンサーがついていて、蒸気がくると動くようになっているものもあるらしいので、これにも、組みこまれているかもしれない。

その他、温度調節をするエアコン、電気釜など、数えあげればきりがない。

先ほど「パソコンでこんなこと ができます」と宣伝すればいい、と 書いたが、それでもやはり、家庭 の中で使われるようになるために は時間がかかる。やはり、家庭の 中には、家電製品に組みこまれる 以外、普及のみちはないのであろ うか?

もうすぐ中学校の技術科の中に も、パソコンが取り入れられるそ うだ。

そこで、みんながパソコンって おもしろい!」と思うようになれ ば、爆発的にパソコンは売れるし、 コンピュータ技術者になりたいと 思う人もたくさん出てくるだろう (そうなると高給取りのプログラマ ーが困ってしまうかもしれないが)。 では、やはりコンピュータが家 庭内で使われるようにすることは 無理なのか?

人々がパソコンを \*趣味の道具 \* としてとらえるようになれば、家庭に入りこむことも可能だ。しかしここは、だいぶ前に述べたが、使いみち、目的をはっきりさせなくてはならない。

最近は、教育にコンピュータを 使うこともよくある。そこで「教育 用コンピュータ」という教育に最 も適したコンピュータを作る。

このようなきちんとした目的があれば、コンピュータは売れるし、どんどん家庭に入りこむ。ホビー用、教育用、仕事用と、パソコンをジャンル別にはっきりと分けてしまう。

こうすることが、パソコンが家の中で使われるようになるための、 一番の近道だと思う。

また、それを実現するためには、 価格が安いMSXが適しているだろう。機能アップしたMSX2+、仕事 には向かないにしても、ホビー用、 教育用には十分使えると思う。

MSXがホームコンピュータの代 名詞となる日も、近い。

#### 鹿児島県 山本慶くん<sub>16歳</sub>

## ホームコンピュータに対するオピニオン

現在の日本において、コンピュータというものの一般に対する普及率は、ビデオ、オーディオのそれにおよぶべくもない。そして、今パラパラと出回っている、いわゆるパソコンも、ゲームが多いためかホビー専用機という見方をされがちである。

現代社会にコンピュータは欠かせない存在ではあるが、それはあくまで商・工業レベルのことでしかない。

なぜ家庭にはコンピュータが導入されにくいのか、その理由はさまざまだが、その前に、タイトルにある「ホームコンピュータ」とは何だろう。

ぼくの考えるホームコンピュータとは、趣味を切り離した(むろんそれとしても使えるが)、家庭内での日常生活に必要不可欠となって初めてホームコンピュータたりえるものである。

しかし、先ほど述べた、導入されにくい理由が、その普及の前に立ちはだかるわけだ。

まず最初に操作性の問題がある。 老若男女を問わず、日本人にはキーボード嫌いが山ほどいる。現在 の日本では、ワープロも新製品こ そ次々と発売されてはいるが、い まだキーボード文化は未発達であ る。それならば、キーボード文化 が普及すればよいではないか、な どという脳みそ筋肉な安直思考に 至るのではなく、もっと別の操縦 法を考えてみたい。

音声入力などは、いろいろと使いみちを想像できる。家庭での使用ではたとえば、電気系統をコンピュータに管理させて、もし外出先で部屋の照明を消し忘れたことに気づいたなら、自宅に電話をかけて声で消灯を命令したり、ドアを電子ロックにして、パスワードと声紋が一致しなければ開かないようにするとかいったことができるようになるかもしれない。しかも多いので、安価な早期実用化は難しいかもしれない。

それならば、マウスオンリーで の操作という手もある。コマンド 選択方式にすれば、これは手軽で 使いやすいはずだ。

そして、価格の問題もある。これはハードのスペックにもよるだろうが、やはりビデオやステレオと同等の価格帯が最も受け入れやすいのではないだろうか。とりあえずはコンピュータは贅沢品というイメージが一掃されなければならないわけだが、それに関してはMSX、2+は大いに貢献しているといえる。

問題はまだまだ尽きない。しか

し、すべてを挙げようとしても埓があかないのでとりあえず、ハードの使われ方というものを考えてみたい。前で述べた、家庭内の電気系統をうんぬんとか、ドアを電子ロックでうんぬんとかいった独立単体での使用よりも、入力方式はどうあれ、ホームコンピュータは端末として使われる可能性のほうが大きいかもしれない。

情報化社会と呼ばれる、さまざまな情報の氾濫する今日の日本で必要となるのは、最新情報の容易な入手方法であるからだ。それをホームコンピュータに重ねると、必然的に『通信』ということばが浮かんでくる。

近所のスーパーマーケットが大特売をやっているとか、〇×書店にMSXマガジンが入荷されたとかいった類いの情報の入手、さらには新幹線や飛行機、ホテルの予約に至るまで、自宅にいながらにして出来るのが当然となる日がすぐそこまで来ている。いずれは、新聞や広告などもすべてこれに収まってしまうかもしれない。

他に、出勤せずに自宅で仕事を して完了したらそれを会社のホストコンピュータへ送るといった、 家庭へのワークステーションの持ちこみ(これにはキーボード入力 のほうがいいだろう)、それを学校 にあてはめると、通学せずに自宅 で……さすがに人間そこまで怠惰 になってはいけないが。

情報は、日常生活に必要不可欠である。それを得るための媒体も同じだ。その、日常生活に必要不可欠な情報を得る媒体となりうるコンピュータは、まさにホームコンピュータと呼ぶにふさわしい。

しかし、それならば今あるパソコンでも通信が出来るのに、なぜお前はそれらをホームコンピュータとは呼ばないのかと問われれば、むろん、今のパソコン通信には日常生活に欠かせぬ情報などはないからだと答えられる。今のところビジネス関係を除いて、パソコン通信は趣味の域から脱出出来ていないのだから。

将来各家庭に普及するコンピュータが出来ることは、決してサイバーである必要はない。確かに、 万能なコンピュータであるに越したことはないが、そういうものはもし開発されても値が張りすぎて、 全般的普及は望めないだろう。

つまり、ぼくの言わんとする日 常生活に必要不可欠なホームコン ピュータとは、言い換えればネッ トワークの発達した世に登場する、 価格をおさえて、通信のために改 良されたパーソナルコンピュータ の発展形にほかならない。

#### 田中パンチのひとつコメント

送られてきた講文に目を通して感じること、そうですね、みんなに読んでもらうために、送られてくるわけですから、それなりに、がんばって推敲されているわけです。ふむふむ。しかし、内容の面で、ちょっと気になる点。あんまり何かを褒めすぎるというのは、読んでいて気持ちわるいことが多いです。多少は辛辣なほうが、いいんですよ、こういう

場では、自分の主張をしつかりもつ て、オビニオンを、みんなの前に知 らしめてください。

、募集する内容は、ホームコンピュータに対するオピニオン、です。まあそこから派生して、いろいろな話題に転換するのは、いつこうにかまいません。誌上で発表された作品には、MSX2+パソコンが贈られます。みんなをうならせ、納得させてください。





## くんのソフト屋さん#10

MSX 2 MSX 2+RAM64K以上

イラスト&コミック一桜沢エリカ **------鈴木 太郎** プログラム―



春は始まりの季節です。入学、進学、就職と、 新しい生活が始まりますね。今までMSXをゲー ムのためにしか使っていない人も、そろそろ自 分でゲーム作りに挑戦してみてはどうですか? というわけで今月のプログラムは、ゲームには 欠かせない存在のスプライトを作るためのツー ル、スプライトエディタです。これで作ったか わいい(?)キャラクターを使って、面白いゲー ムを作ってみてはどうですか。もちろん、機能 的にもなかなか優れているのです、これが。

#### プログラムの使い方

このプログラムはMSX2および MSX2+専用です。また、プログラ ムを入力し終えたら、念のためセ ーブしてください。

RUNすると、エディットエリア (スプライトを作成する)が表示さ れます。カーソルキーでカーソル 移動、スペースキーでドットのセ ット・リセット(カラーコードロで) を行ないます。ほかのコマンドは、

- A = 左右反転
- B=上下反転
- C=カラーチェンジ
- [E]=スプライトナンバーチェンジ
- G=スプライトデータを呼び出す
- P=スプライトデータの登録
- F=設定している色で塗りつぶす
- L=データのロード
- S=データのセーブ
- D=スプライトデータをBASICの DATA文としてセーブする となっています。

```
1000 CLEAR 1000: DEFINT A-Z: MAXFILES=2: SCREEN 5,2: SETPAGE1,1
:CLS:COLOR15:OPEN"grp:"AS#1:DIM S(15,15).C(15).C$(31):ON ER
ROR GOTO 1930
1010 A*="":FORI=0T031:A*=A*+CHR*(VAL("&h"+MID*("42fca8ec50c
abc003c3c3c50fc38fe004e8a4eaaeeca5e0054d43ec41edcda00",I*2+
1,2))):NEXT:SPRITE$(0) = A$:FORI=0TO31:C$(I) = STRING$(16.8):NE
XT:COLOR SPRITE$(1)=C$(0):VPOKEBASE(28)+4,&HD8
1020 LINE (0,0)-(255,211),4,BF:LINE(8,8)-(136,136),0,BF
1030 LINE(16,144) - (31,159), 0, BF: PSET(40,144), 0: PRINT#1, "[RE
TURN3"
1040 SP=0:LINE(16,168)-(31,183).0.BF:PSET(40.168).0:PRINT#1
"SPRITE 0 ":GOSUB 1350,
1050 FORI=0T016:LINE(I*8+8,8)-(I*8+8,136),15:LINE(8,I*8+8)-
(136,I*8+8),15:NEXT
1060 FORI=0T02:LINE(I*64+8,0)~(I*64+8,144),15:LINE(0,I*64+8
)-(144,I*64+8),15:NEXT
1070 C=15:PSET(176,8),0:PRINT#1,"< ເທສຫ ເທວີ":GOSUB 1340
1080 PSET(160,24),0:PRINT#1,"[A] ጊድ ዓሕታ
1090 PSET(160,40),0:PRINT#1,"[B] うえした
1100 PSET(160,56),0:PRINT#1,"[C] いろ"
1110 PSET(160,72),0:PRINT#1,"[E] មក្លិក្សាស
1120 PSET(160,88),0:PRINT#1,"[6] ኔቪፕጵግし"
1130 PSET(160,104),0:PRINT#1,"[P] とうろく"
1140 PSET(160,120),0:PRINT#1,"[F] ぬりつふ"し"
1150 PSET(160,136),0:PRINT#1,"[S] ዚ-ሕ""
1160 PSET(160,152),0:PRINT#1,"[L] ろーと""
1170 PSET(160,168),0:PRINT#1,"[D] 7"-t"
1180 X=0:Y=0:GOSUB 1310
1190 GOSUB 1310
1200 A=STICK(0):IF A=0 GOTO 1230
1210 X=X-(A>1 AND A<5)+(A>5 AND A<9):Y=Y-(A>3 AND A<7)+(A<3
 OR A=8)
1220 X=X+(X>15)-(X<\emptyset):Y=Y+(Y>15)-(Y<\emptyset)
1230 GOSUB 1310
1240 A=STRIG(0):IF A GOTO 1280
1250 A$=INKEY$:IFA$<>""THENON(INSTR("AaBbCcEeGgPpFfSsL)Dd",
A$)+1)/260T01360,1370,1380,1390,1400,1460,1490,1530,1600,16
70
1260 IF A$=CHR$(13) GOTO 1330
1270 GOTO 1190
1280 S(X,Y)=C:IFC=@THENM=X:N=Y:L=C:GOSUB1920:GOTO 1190
1290 C(Y)=C:FORI=0T015:IFS(I,Y)THENS(I,Y)=C:M=I:N=Y:L=C:GOS
UB1920
1300 NEXT:GOTO 1190
1310 LINE(X*8+8,Y*8+8)-(X*8+16,Y*8+16),7,B,XOR
1320 RETURN
1330 FORI=0T015:FORJ=0T015:PSET(16+J,144+I),S(J,I):NEXT:NEX
T:GOTO 1190
1340 LINE(160,8)-(167,15),C,BF:RETURN
1350 PUTSPRITE0,(16,167),,SP:COLOR SPRITE$(0)=C$(SP):RETURN
1360 FORI=0T015:FORJ=0T07:SWAPS(J,I),S(15-J,I):L=S(J,I):M=J
:N=I:GOSUB1920:L=S(15-J,I):M=15-J:GOSUB1920:NEXT:NEXT:GOTO
1190
```



●チロチロとドットを置いていくと、ほら。



★これでなんのゲームを作ろうかなあ……。



### 各行の説明

1000~1190 初期設定

	スペースキー入力判
	定、処理ルーチン
1250~1270	その他のコマンド入
	力判定ルーチン
1280~1350	各種コマンド用処理
	ルーチン群
1360	左右反転ルーチン
1370	上下反転ルーチン
1380	カラーチェンジルー
	チン
1390	スプライトチェンジ
	ルーチン

1200~1240 カーソルキーおよび

1460~1480 データ登録ルーチン 1490~1520 塗りつぶしルーチン 1520~1590 セーブルーチン

1400~1450 データ呼び出しルー

チン

1530~1590 セーブルーチン 1600~1660 ロードルーチン 1670~1960 BASICのデータ文に するルーチン

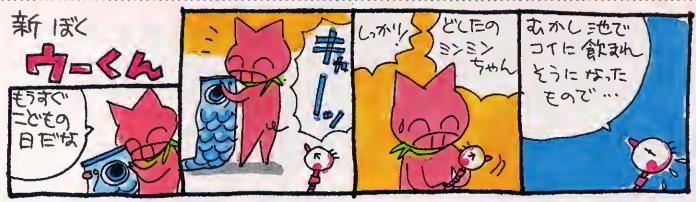
### プログラム解説

コマンドは前出したもののほか に、RETURNキーで作成中のキャ ラクターを原寸大で見ることがで きます。またカラーチェンジとス プライトナンパーチェンジのコマ ンドは、そのまま実行するとカラ ーナンパーおよびスプライトナン バーがプラスに、SHIFTキーを押 しながら実行するとマイナスにな ります。効率よく使ってください。 スプライトのデータは最大32枚 まで登録できます。データをセー ブするときは、ファイルネームを 聞いてきますが、拡張子は自動的 につきますので、入力の際は十分 気をつけてくださいね。

Dコマンドで作成されたプログラムは、GOSUB 10000 RETURN すると、自動的にスプライトが登録されるようになってます。MERGE命令を使って、ほかのプログラムに組み込むといいでしょう。



```
1370 FORI=0T015:FORJ=0T07:SWAPS(I,J),S(I,15-J):L=S(I,J):M=I
:N=J:GOSUB1920:L=S(I,15-J):N=15-J:GOSUB1920:NEXT:NEXT:GOTO
1190
1380 C=C+(A$="C")-(A$="c")+32 AND 15:GOSUB 1340:GOTO1190
1390 SP=SP+(A$="E")-(A$="e")+32 AND 31:PSET(88,168),0:PRINT
#1.SP:GOSUB 1350:GOT01190
1400 AD=BASE(29)+32*SP:FORI=0T015;C(I)=ASC(MID*(C*(SP).I+1.
1))
1410 A$=RIGHT$("00000000"+BIN$(VPEEK(AD+I)),8)
1420 8$=RIGHT$("000000000"+BIN$(VPEEK(AD+I+16)).8)
1430 FORJ=0T07:S(J,I)=VAL(MID$(A$,J+1,1))*C(I):L=S(J,I):M=J
:N=I:GOSUB1920
1440 S(J+8,I)=VAL(MID$(B$,J+1,1))*C(I):L=S(J+8,I):M=J+8:60S
U81920
1450 NEXT:NEXT:GOTO 1190
1460 AD=BASE(29)+32*SP:C$="":FORI=0T015:C$=C$+CHR$(C(I))
1470 A=0:B=0:FORJ=0TO7:A=A+SGN(S(J,I))*2^(7-J):B=B+SGN(S(J+
8.I))*2^(7-J):NEXT
1480 VPOKE(AD+I),A:VPOKE(AD+I+16),B:NEXT:C$(SP)=C$:COLOR SP
RITE$(0)=C$:GOTO 1190
1490 FORI=0T015:FORJ=0T015:S(J,I)=C:NEXT:C(I)=C:NEXT
1500 LINE(8,8)-(136,136),C,8F
1510 FORI=0T016:LINE(I*8+8,8)-(I*8+8,136),15:LINE(8,I*8+8)-
(136, I*8+8), 15:NEXT
1520 GOSUB 1310:GOTO 1190
1530 SCREEN 0:IF INKEY$<>"" GOTO 1530 ELSE FILES "*.spd":PR
INT
1540 LINEINPUT "Save FILENAME:";A$
1550 IF As="" THEN SCREEN5:SETPAGE1,1:GOTO 1190
1560 IF INSTR(A$,".")THEN PRINT"かくちょうしは つけないて"ね!":GOTO 1540
1570 OPENA$+".spc"FOROUTPUTAS#2:FORI=0T031:PRINT#2,C$(I):NE
XT:CLOSE#2
1580 SCREEN5:SETPAGE1,1:BSAVEA*+".spd",BASE(29),BASE(29)+10
23,S
1590 GOTO 1190
1600 SCREEN 0:IF INKEY$<>"" GOTO 1530 ELSE FILES "*.spd":PR
INT
1610 LINEINPUT "Load FILENAME:";A$
1620 IF A$="" THEN SCREEN5:SETPAGE1,1:GOTO 1190
1630 IF INSTR(A*,".") THEN PRINT"かくちょうしは つけないて"ね!":GOTO 1610
1640 OPENA$+".spc"FORINPUTAS#2:FORI=0TO31:LINEINPUT#2,C$(I)
:NEXT:CLOSE#2
1650 SCREEN5:SETPAGE1,1:8LOADA$+".spd",S:COLOR SPRITE$(0)=C
1660 GOTO 1190
1670 SCREEN 0:FILES:PRINT:PRINT
1680 PRINT"*** BASIC/ デ*ータフ*ンニ シマス ***"
1690 INPUT"\"375?(0-31)";S:IF S<0 OR S>31 THEN 1910
1700 INPUT"ト"コマテ"?(0-31)";T:IF T<S OR T>31 THEN 1910
1710 INPUT"ファイルマーム:";F$
1720 INPUT"44f" xh?(Y/N)";A$:IF A$="n"ORA$="N"GOTO 1910 ELSE
```



```
IF A$<>"Y"ANDA$<>"y"THENBEEP:GOTO1720
1730 SCREEN5:SETPAGE1.1
1740 OPENF$+".ASC"FOROUTPUTAS#2:C=0:A=10100:B=S
1750 PRINT#2,"10000 I=0"
1760 PRINT#2,"10010 A$="+CHR$(34)+CHR$(34)+":FOR J=0 TO 31:
READ B$:IF B$<>"+CHR$(34)+"*"+CHR$(34)+" THEN A$=A$+CHR$(VA
L("+CHR$(34)+"&H"+CHR$(34)+"+B$)):NEXT:SPRITE$(I)=A$:I=I+1:
GOTO 10010"
1770 PRINT#2,"10020 DIM C$(31)"
1780 PRINT#2."10030 A$="+CHR$(34)+CHR$(34)+":FOR J=0 TO 15:
READ B$:IF B$<>"+CHR$(34)+"*"+CHR$(34)+" THEN A$=A$+CHR$(VA
L("+CHR$(34)+"&H"+CHR$(34)+"+B$)):NEXT:C$(I)=A$:I=I+1:GOTO
10030"
1790 PRINT#2,"10040 RETURN"
1800 FORI=0TO(T-S)*2+1
1810 IF I MOD 2=0 THEN PRINT#2,STR$(A)+"' SPRITE DATA";STR$
(B):B=B+1:A=A+10
1820 PRINT#2,STR$(A)+"DATA ":
1830 FORJ=0T015:PRINT#2.RIGHT$("00"+HEX$(VPEEK(BASE(29)+S+I
*16+J)),2);
1840 IF J<15 THEN PRINT#2,",";
1850 NEXT:PRINT#2,"":A=A+10:NEXT:PRINT#2,STR$(A)+"DATA *":A
1860 FORI=OTOT-S:PRINT#2,STR$(A)+"' SPRITE COLOR";STR$(I):A
=A+10
1870 PRINT#2,STR$(A)+"DATA ";
1880 FORJ=0T015:PRINT#2,RIGHT$("00"+HEX$(ASC(MID$(C$(I),J+1
,2))),2);
1890 IF J<15 THEN PRINT#2,",";
1900 NEXT:PRINT#2,"":A=A+10:NEXT:PRINT#2,STR$(A)+"DATA *":C
LOSE:GOTO 1190
1910 SCREENS:SETPAGE1,1:GOTO 1190
1920 LINE(M*8+9,N*8+9)-(M*8+15,N*8+15),L,BF:RETURN
1930 IF ERR=53 THEN PRINT"ファイルカ" ナイヨ!":RESUME NEXT
1940 IF ERR=69 THEN PRINT";" (Z7) NAm; tal! ": RESUME NEXT
1950 IF ERR=53 THEN PRINT"ファイルネームカ゛ オカシイヨ!":A$=INPUT$(1):SC
REEN 5:SETPAGE1,1:RESUME 1190
```

1960 ON ERROR GOTO 0:END

### 変数リスト

C 汎用

C(n) エディットエリア内の カラーナンバー格納用

C \$(n) ファイル作成時のカラ ーナンバー格納用

I,J ループ用

L カラーナンバー 一 時格 納用

M , N カーソルの座標一時格 納用

S(m,n) エディットエリア内の スプライトデータ格納 用

### お。知。ら。せ

最近、「ウーくんのソフト屋さん」に送られてくる、プログラムのアイデアのおたよりが少ないのです。パッとひらめいたアイデア、「こんなプログラムがあったらいいなあ」なんてアイデアがありましたら、このコーナーあてに送ってください。文章だけではわかりづらいものは、説明にイラストを同封してくださいね。みんなが手軽に打ち込めるようなプログラムのアイデア、お待ちしてます。採用者にはMマガオリジナルグッズを差し上げますので、みなさんもどした募してくださいね。

++++++++++++++

### あて先はこちら

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー MSXマガジン ウーくんのソフト屋さん係

## SHORT

# PKMIK

**ISLAND** 

D.E.E.P FACE MINI ASTEROID2

ショート・プログラム・アイランド

ERASER PUZZLE SQUARE

## 気軽に入力気楽にプレイで疲れ知らずのコーナーだ

MSX38K以上 by赤堂いろも



そこはいまだかつて 誰も足を踏み入れたこ とのない、ミステリア スなダンジョン。果た して、そこになにが隠 されているのか、どん な出来事が待ち受けて いるのか、誰にも予想 することはできない。

> そんな不思議 なダンジョンの 中に、ひとりの 名もない若者が 入っていった。 彼はいったい、 どんな目的で入 っていったのだ ろうか。いや、

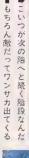


彼は目的など必要としなかったの かもしれない。とにかく、彼の姿 は深い闇のかなたに消えていった のだった……。

3Dダンジョンの中をさまよう RPG 風のゲームだ。カーソルキーを使 って前後左右に移動するようにな っている。途中にはさまざまなア

\_\_\_\_\_\_\_

イテムが落ちていたり、ワープゾ ーンがあったりするので、気をつ けて進むようにしよう。敵が出現 したら、爆弾または電撃攻撃でや っつけよう。地下へと続く階段を 見つけることができれば1面クリ アーだ。階段までの距離は、DIST. の値でわかるぞ。





### フェイスミニ

MSXI6K以上 byむこうずねプロジェクト

迫り来る恐怖の数字軍団の侵略 を水ぎわで食い止めるために奔走 する男たちの勇姿を見事なまでに

抽象化して再現した、愛と感動、 緊張と興奮の大宇宙ロマンシング スーパーアクションゲームだ。



●果たしてキミはむこうずね星を守ることができるか!?

RUNさせると、い きなり上からすごい 勢いで悪魔の数字軍 団が襲いかかってく る。キミはむこうず ね星特別防衛軍ヌー マブックロー支部前 衛部隊として、画面 下部にある数字のダ イヤル型シールドを

カーソルキーで左右に回し、上か ら落ちてくる数字に合わせて受け 止めればOKだ。10回受け止めるご とに数字軍団は下へ下へと侵攻す るようになっている。

\_\_\_\_\_\_

数字軍団の攻撃は鬼のようにき びしい。1度でも受けそこねたら ゲームオーバーだ。あまりの難し さに、キミの神経細胞は完膚なき までに叩きのめされるであろう。

なお、このプログラムは、MSX-MUSICに対応しているので、内蔵 されていない機種の場合はFM-PAC が必要だ。またこのプログラムは 『MSX-SPRING』にも入っているの で、そちらのほうも参考にしてね。

### SHORT PROGRAM ISLAND

## アステロイド2

#### MSX16K以上 by瓜造豐錦

先月号で掲載した、『アステロイ ド』をグレードアップした続編が、 このゲームだ。今回は2人で対戦 するゲームになっている点がポイ ントだ。したがって、プレイする さいには必ずジョイスティックが 1本必要になるので気をつけよう。

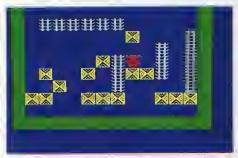
プログラムを実行すると、緑色 の岩が広がるなかで2機の宇宙船 が表示される。プレイヤー1は青 い宇宙船を、プレイヤー 2 は赤い 宇宙船を、それぞれカーソルキー とジョイスティックで操作するよ うになっているのだ。

途中に現われる黄 色いユニットを取る と、1度だけスペー スキーまたはトリガ 一1を押すことによ ってスクロール方向 を逆にすることがで きる。これをうまく 利用して相手を岩に ぶつけるのだ。



★スクロール方向が変わるところが斬新なゲームなのだ。

\_\_\_\_\_\_



★よ一く順番を考えて食べていかないとハマっちゃうぞ。

#### イレイサー MSX16K以上 **by MASA**

画面上にあるプロッ クを消していくゲー ムだ。

主人公はブロック を食べて生きている、 ちょっと変わった怪 獣くん。画面上にあ

るブロックをみんな食べちゃえ、 と意気ごむ、とっても食いしんぼ うなヤツなのだ。

怪獣はカーソルキーを使うこと によって動かせる。でも、上に行 くときはハシゴがなければならな いので、よーく考えて慎重に操作

するようにしよう。ブロックを食 べるときは、まずスペースキーを 押して、ビープ音が鳴ったらカー ソルキーを押そう。すると、足も とのブロックが消えるぞ。

プロックをぜーんぶ食べてしま うと 1 面クリアー。でも、まだブ ロックが残っているうちに下へ落 っこちてしまったらアウトだ。

全部で7面用意されているぞ。

るんか

### パズルスクウェア

5個の正方形によって構成され た12種類のブロックをうまくはめ こんで、右側にある赤いプレート をすべて青に変えるゲームだ。

それでは操作方法を紹介しよう。 まず、セレクトキーでブロックを 選択する。そしてカーソルキーで

#### MSX2 専用 by中村広志

ブロックを動かし、リターンキー で置きたい場所にセットするのだ。 ただ、ブロックは赤いプレートの 上にしか置くことができないよう になっているぞ。

また、スペースキーを押すと90 度回転し、BSキーを押すと左右反 転するようになって いるのだ。

面パターンは、全 部で12種類用意され ている。一見すると とても簡単そうな雰 囲気だけど、実際に やってみるとかなり

悩まされる。柔軟な思考力が要求 されるゲームだ。そうそう、解け



なくなったらESCキーを押すと面 の最初からやり直せるぞ。

## ショートプログラム

今月もまず泣きごとから書き始めなけ ればなりません。みなさんも感じられて いるでしょうが、応募作品に今ひとつパ ワーがたりないような気がします。そう いえば、受験生の人たちにとっては、試 験勉強のせいで、とてもプログラミング どころではなかったのかもしれませんね。

でも、春の花咲く今だったらもう大丈 夫。ガンガン作ってビシバシ応募しよう ではありませんか。うん、そいつはいい。 完成したプログラムはディスクまたは テープにセーブして、あなたの住所、氏

名、年齢、電話番号とプログラムの操作 方法を書いた紙といっしょに編集部まで 送ってください。採用者には当社規定の 原稿料をお支払いいたします。なお、盗 作や二重投稿は絶対におやめください。 あなたの力作、自信作を、首を長一くし てお待ちしています。あて先はこちら。 〒107-24 東京都港区南青山6-11-1

> スリーエフ南晋山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 ショートプログラムちゃん係



## SOFTWARE

## CONTEST

フム、不調である。先月『ゴールド・フ ィッシュ』が2席に入選したのも遠い昔の ことのように思えてくるのだ。たしかに この時期は忙しいもんねー。しかたない か。そこで今月は、送られてきた中でも う少しで入選だったものを紹介する。

奈良県/上浦英逸

いきなり実用ツールの登場だ。 別にソフコンでツール部門という のがあるわけじゃないんだけど、 結構このテのものが送られてくる んだよね。そういえば、3月号で 紹介した中にも家計簿ソフトとい うのがあったなあ。

で、この『CANVUS』は、本格的 なグラフィックエディタだ。市販 グラフィックツールなみのさまざ まな機能を持っていて、マウスを 使って画面いっぱいに絵を描くこ とができる。

それじゃ、順にCANVUSの特徴 を挙げていくことにしよう。まず、 画面モードは、SCREEN5、7、8の3 モードが選択可能となっている。 データが互換なので、セーブした ファイルの拡張子を変えてやるこ とで、異なる画面モードのデータ を読み込むこともできる。実際、 SCREEN5のデータをSCREEN7で 読むと、細身の絵が現われる。それ ぞれのSCREENモードの特徴(ドッ トや色数の違い)を活かして描画 できるというわけだ。

# G C ♥ \* \* \* W B + 3

いろんなコマンドを使って、このようにスゴイ(!)絵が描ける。

## M-S-X-マガジン



。油絵っほい雰 たサンブル風景

体の9分の1にあたる部体の9分の1にあたる部 たところ。



また、ペンは細、中、太筆など の5種類の中から選べる。そのほ かに直線、BOX、円形などの描画 ができ、また、網掛け、拡大、コ ピーなどの機能がある。

さらに、出来上がった作品に額 縁をつけるという、額縁表示機能 はとってもおもしろい。

ただ、機能的に物足りないな、

というか不便だと思うのは、アン ドゥ機能がないことだろう。アン ドゥというのは、描き間違えたと きに、それ以前の状態に戻れる機 能のこと。これがないと、結構ツ ライものがある。

それと、部分拡大以外のときに マウスの反応が鈍いので、少しイ ライラしてしまうのが残念だ。

## ひとことアドバイス

作者の上浦さんがこのCANVUSを 作ろうとした動機は、ゲームを作ると きにゲームの背景やスプライトのイメ ージを見るツールを持っていなかった ので、簡単なものを自作してみよう「 ということだったそうだ。それを発展 させたのがCANVUSというわけだ。 使ってみたときの第一印象として、

全体的にシンプルな点が挙げられる。 手軽に油絵っぽいイメージを作り上げ ることができる。機能が多すぎず手ご ろなところがイイね。

ただ本文中でも触れたように、マウ スの反応の鈍さやアンドゥができない 点が残念だった。さらに完成度を高め てほしいものだ。

### SOFTWARE CONTEST

## DEVIL'S EMPEROR

岐阜県/渡辺博

周囲を岩山に閉ざされた国 "ジボネ"に、ある夜異変が起こった。 そこらじゅうに巨大な幼虫やモンスターがウヨウヨしているのだ。 驚いた長老たちは、一人の若者に そのモンスターを操っているボス の退治を依頼した……。ここから、 『DEVIL'S EMPEROR』のストーリーが始まっていく。

と、まあ、こんなわけなのだが、いままでのRPGと比べてあまり目新しい点はない。ということは、何か強烈にアピールするものがないと、入選するのは難しいのだ。

ここで、このゲームの細かいと ころをみていこう。 まず、町で買い物などをすると きに消費税を必ず取られるのだ。 これには、笑ってしまった。うー ん、時事問題だね。

また、主人公が悪魔の呪いによって、宿屋に泊まるごとに性別が変わってしまうところがおもしろい。男(力はあるがMPが少ない)と女(力はないがMPが多い)が入れ替わるなんて目のつけどころがいいと思う。せっかくここまで考えたんだから、もう一歩くふうして、男のときと女のときでは町の人との会話が変わればよかったんじゃないかなー。

お遊びの部分では、武器や防具

を買ったあとに、コインの裏表を 当てるギャンブルのコインゲーム のアイデアが光っているね。

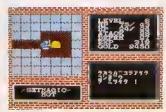
もうチョットがんばってほしいなー、なんて感じたのは、主人公や敵モンスターのグラフィック。 それに、フィールドでBGMがなく、さびしい感じがするところだ。音楽は、ゲームの奥行きを深くすることを忘れないでほしいね。

また、情報(ヒント)の出し方が、 あまりよくないように思える。ま だまだ先の町の話より、次にどこ へ行って何をしたらいいのか? が明確じゃないのが残念だ。

これをもとにしてグラフィック

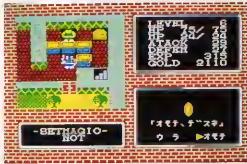


●戦闘シーンだ。もうちょっとグラフィ ックに凝ればよかったんじゃないかな。



●ここでは、小ポスが強いので注意が必要だ。ヤバイときはすかさず逃げよう。

やBGMを強化して、コインゲーム のような"遊び"の部分を増やして ほしいものだ。



★買い物のあとのヨインゲーム。確率は2分の1。もうけよう。

## ひとことアドバイス

どうも目新しさがないのが残念だった。 本文中でも指摘したが、戦闘シーンのグラフィックもイマイチという感じ。ただ、買い物をするときに消費税を払わなければいけないなど、タイムリーなものを取り入れていることは評価できるね。まあ、その消

費税にしても、一律IBゴールドじゃなくて 買い物した額によって変わるようにすれば、 もっとよかったと思う。

とにかく、これを土台にして、オリジナ リティーのあるものを作ってほしい。次回 作に期待したいものだ。

## ブリリアントな作品を待つ!

"MSXマガジン・ソフトウエア・コンテスト"では、読者の皆さんからのオリジナル、プログラムを募集します。寄せられた作品の中で、優秀なものにはグランブリ30万円。そして第2席、第3席にはそれぞれ20万円と10万円が贈られます。

また、これらの入選した作品を集めて、それぞれ上半期、下半期ごとに選考委員会を開き、その内容を再度審査します。そして特に優秀であると認められたものに対して、栄誉ある堀井賞、木屋賞(各10万円)を贈り、表彰いたします(該当作なしの場合もあります)。なお、現在募集分の結果発表は、189年の7月号誌上で行なう予定です。

- ●応募条件……雑誌などに未発表の オリジナル作品で、(株)アスキーの 要請により、MSXマガジン誌上で掲載および、TAKERUまたはパッケージ販売できるものに限ります。また入選者の方は、(株)アスキーと独占的使用許諾契約を締結させていただきます。他人のプログラムの全部または一部をコピーしたもの、二重投稿などはお断わりします。
- ●応募方法……応募作品には、以下の書類を必ず同封してください。 ①プログラムを記録したメディア (フロッピーディスクなど)。 ②MSX、MSX2、MSX2+の別。 必要RAM、VRAMの表示。ロード 方法、実行方法、遊び方の記載。

# グランプリ 賞金 予万円

堀井賞・木屋賞 10万円

③あなたの住所、氏名、年齢、電話番号(連絡先)、賞金の振り込み口座 (銀行名、支店名、口座番号、名義人の住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名)を明記したもの(住所、氏名には必ずフリガナをつけてください)。なお20歳未満の方は、保護者の方の承諾を受け、保護者の方の住所、氏名、電話番号も明記してください。

#### あて先はこちら

〒107-24

東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキーMSXマガジン ソフトウエアコンテスト係

# 



#### AV III-

#### CDラジカセも安くなったもんだ

なんでもCDラジカセがとっても 売れているらしい。昨年の国内出 荷台数は246万台で、これは前年比 281パーセントという驚異的な伸び なんだそうだ。そんな好調な売れ 行きのなか、日本ビクター(株)は ご存じ『CDian』シリーズから、『RC-

X50』をさらに安くして新発売。ダ ブルカセットメカ搭載、迫力の重 低音\*GホーンEX″搭載、VHF音声 多重対応の3バンドチューナーな となど機能面ももちろん充実。価 格については消費税の関係がある ので、お店に問い合わせてね。



★3ウェイタイマーも外部マイク端子も付いてるよ。周日本ビクター株☎03-580-2861

#### 聴きながらお話できます

ソニー(株)から究極のウォーク マンが2機種も出ました。写真左 のカセットプレイヤー『WM-506』 は、テープを聴きながら外部の音 とか声が聞けちゃう "ホットライ ン"機能を搭載。つまり、"ホット ライン"スイッチをいれると、本

体内蔵マイクを通してヘッドホン から相手の声が聞こえてくるわけ なのだ。で、写真右の『WM-609』 は、わずか10分間の充電で2時間、 30分間の充電で4時間の再生がで きる急速充電をやってのけちゃう すぐれもの、なんだぞー。



●『WM-506』か26,800円[税別]、『WM-609』が23,100円[税別]。億ソニー株☎03-448-3311

#### RADIO I

#### "クリップラジオ"販売地域を拡大!

自分の好みの放送局カードを専 用ステレオイヤーレシーバーにく っつけるだけで、聴きたい放送が いつでも最適なチューニングで楽 しめちゃう『クリップラジオ』。や っぱりものすご一く売れてるらし いのよね。というわけで、このた び東海・関西地区向けの放送局用

カードがそれぞれ10種類ずつ新発 売されたのだ。もちろんソニーか らの発売。

東海地区向け、関西地区向けと もに主要な放送局を網羅。誰でも きっと満足できる面々なのだ。

FM放送局カードはと一ぜんステ レオでお楽しみいただけます。



■AMカード各2,400円[税別]、FMカード各3,500円[税別]。

同ソニー株☎03-448-3311

#### CAMERA

#### いろいろ使えるカメラです

コニカ(株)から3種類の新顔カ メラが発売されたのでこ紹介しま しょう。まず、写真上の『Big Mini』 はこのクラスとしては世界最小・ 最軽量の小さなボディーに、レン ズの出っぱりのないおしゃれなデ ザインのフルオートAFカメラなの だ。しかも、35センチまでの接写 機能により A 4 サイズの書類もク ローズアップ撮影が可能。つまり メモがわりにも使えちゃうわけだ。

次に写真中の『チャオ』はモータ 一内蔵による自動巻き上げ・巻き 戻し機構、ピント・露出合わせ不 要の簡単操作、光量不足の場合に 自動発光するオートフラッシュな どなど、とにかく使い勝手抜群。

そして写真下の『フォト・パイ』 はストロボ内蔵・固定焦点方式の コンパクトカメラでありながら、 24枚撮りフィルム2本とセットで わずか5,960円という価格を実現。 この安さならプレゼントにいいか もね。



★『Big Mini』。35,000円[税別](ケー ス別)。爾コニカ(株式03-349-5251



會「チャオ」。24,400円[税別](ケース 付)。ネーミングがとってもかわいい。



★「フォト・バイ」。5,960円[税別](コ ニカカラーGX100-24枚撮り2本付)。

■8種類のリーフ、シール、定規などがセット

#### GOODS -

#### セサミ・ストリートのおでましだ!



★トレーナー。5,800円「税別」。商㈱ソニー・ クリエイティブフロダクツ☎03-237-5540

(株)ソニー・クリエイティブプ ロダクツが、『セサミ・ストリート』 のキャラクターグッズをいっぱー

い新発売しました。自社の手によ るオリジナルものと輸入ものを一 堂に並べた『セサミ・ストリート: ワークショップ』(お店のこと)も今 までに8店がオープン。今後も続々 とオープンする予定だとか。

輸入ものは幼児向けのものが多 いけど、オリジナルものはシステ ムノートあり、パンツあり、と中・ 高校生以上の人におすすめなので す。お近くのかたは、ぜひぜひ足 を運んでみてちょうだい。



★消しゴム、シャープ、マーカー ペン、定規のセット。600円「税別」。

されてるシステムノートだよ。1,500円[税別]。 SESAME STREET.

新宿ミロード1F店 キデイランド原宿店 銀座ソニービル店

203-349-5628 #\$03~A09~3431 **☎**03-289-4275 **23**:06-372-7701

インテリア・アート1 WITH ALICE

## 06-833-1201 230992-51-8462 **25**075-211-8111

大丸京都店 (代表) 含045-311-1251 横近高息屋

#### GAME -

#### カードで野球ゲームしてみませんか!?

激ペナに代表されるようにMSX のゲームのなかでも野球はとりわ け人気がある。で、パソコンゲー ムじゃないのに自分だけのチーム を組めちゃう本格派野球ゲームが (株)バンダイから発売されたので ご紹介しましょう。『E/Lカードベ 一スボール 熱血スタジアム』って いうこのゲーム、投手の防御率と か打者の打率とかいろんなデータ がはいってるカードが実に18種類 もついているのだ。そのカードを いろいろに組み合わせて試合を進 めていくんだけど、カードの組み

合わせがなんと1,458通りもあると いうからオドロキ! つまり、キ ミの自由な判断でチームを結成し たり、トレードしたりできるわけ。

サウンド専用LSIを使用してるか らリアルな音で楽しめちゃうよ。



★1人フレイと2人ブレイがある。7,500 円[税別]。個株パンダイ☎03-847-5113

#### PUZZLE

キデイランド大阪梅田店

#### パズルで芸術しちゃおう



★HIBINOシリーズは各2,000円[税別]です。

そのざん新な作風でいま注目度 NO.1のアーチスト日比野克彦。彼 のアートがジグソーパズルになっ て(株)ヨネザワから新登場したの だ。ほかにスポーツシリーズ、アナ ザーワ<del>ー</del>ルドシリーズもあります。



★ ダンボールやベニヤ板の立体感がユニ −クなのた。高株ヨネザワ☆03-861-6361

#### ■ TOKYO DISNEYLAND

#### アメリカン・オールディーズ

アメリカのカルフォルニアに、 ディズニーランドが誕生したのは、 1955年。その当時の大統領はアイ ゼンハワー。経済復興がその最大 の政策でありました。また、文化 のほうでいえば、テレビがそのこ ろより、普及し始めた時期でもあ りました。映画館ではグレース・ ケリーやオードリー・ヘップバー ン、あるいはチャールトン・ヘス トンが銀幕を飾っていました。

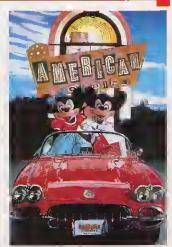
車といえば、サンダーバードや コルベット。そして、テールフィ

ンがはねあがったキャデラック。 その車に乗っている女の子は、や っぱりブロンドでポニーテールが 似合いそう……。

そんなアメリカン'50が、東京デ ィズニーランドに登場するのです。 '50年代のドリームマシンが、そし てポニーテールがパレードやショ 一を飾るのです。

プラザ全体を使った〝アメリカ ン・ヒットバレード″。 ミッキーマ ウスやキャラクターそしてダンサ 一、合わせて100人をこえるメンバ ーが、ロックやサーフミュージッ クにのって踊り歌います。またト ゥモローランドのステージでは 1 日3回のショータイムが。ロック ンロール大会になってしまうかも しれませんね。

パーク内の食事にも、オールデ ィーズの雰囲気が盛りこまれます。 そしていろいろなグッズにも。デ ィズニーランドが生まれたときの アメリカを、東京ディズニーラン ドにいながら体験できるなんて、 タイムスリップみたい。4月22日 から6月18日まで開催されます。 目で、確かめてみましょうか。



★ミッキーは何を着ても似あうなあ。

☆東京ディズニー・ランドに関するお問い合わせは☎0473-54-0001、または☎03-366-5600、東京ディズニーランド・インフォメーションセンターへ◎1989 The Walt Disney Company.

#### 斉藤由貴の新曲なのだ



★CD2,920円[税别]、CT2,560円[税别]。 同(物ポニーキャニオン☎03-221-3232

歌にドラマにと大活躍の斉藤由 貴チャン。4月21日にシングル『夢 の中へ』とアルバム『age』が同時に 発売されるのだ。

シングルのタイトルを聞いて、 オヤッ? と感じた人も多いんじ ゃないかな。そのとおり、今から 十数年前にヒットした井上陽水の 名曲を斉藤由貴が歌っているんだ。

このバージョンではかなりアレン ジを変えてあるので、初めて聴い た人はビックリするかもね。でも、 彼女の透明感のある歌声はなかな か心地よいのだ。

それからこの曲は、日本テレビ 系で放映される『湘南物語』の主題 歌になっている。ドラマのほうも 楽しみだね。

アルバム『age』は全部で10曲収 録されていて、『ガラスの天球儀』、 『LUCKY DRAGON』などのアップテ ンポの曲で、いままでの彼女のイ メージとはちょっぴり違う面を見 せてくれている。もちろん、オッ トリした(失礼)、メルヘンチック な曲、『雨色時計店』なども入って いるんだ。

彼女の魅力がいっぱいに詰まっ たこのアルバム、聴いてみてね。

#### MUSIC FROM STAR TRADER

高速宇宙艇で銀河を飛び 回っちゃう、日本ファルコム のあの『スタートレーダー』 のCDとテープが、4月21日 にキングレコード(株)から 発売されます。

スーパー・アレンジ・バ ージョンとオリジナル・ゲ ーム・サントラからなるこ

のCD、音数がとっても多いので 音色がとっても豊か。特に『レフィ のテーマ』のギターの音は泣かせ



★CDが2,843円[税込]、テーブが2,369円[税込]。 とにかく最高! 簡キングレコード㈱☎03-945-2122

ます! 全体的にはブリティッシ ュ・ロック調、まぁピンク・フロ イドって感じに仕上がってます。



日本ではアタラナイといわれているコメディーだけど、 やっぱりユーモア感覚って一番人切なものですよね。

#### ペテン師とサギ師

かかえこんだ仕事の多さを 反省するこの 1 年でした。い くらフリーで仕事しているか らっていったって、人間限度 ってものがあるよね一。4月 からは、整理をします。



★共演者まで、マーチンの表情に、 笑いをおさえきれなくなったらしい。

さて、今月の映画は、一国の国 王から、はては精神科医まで、い ろんな仕事をしているようで、実 はすべてが表面だけ。本職はただ のペテン師だという、男たち2人 の激突コメディー。

舞台は、高級リゾート地、コー ト・ダジュール。世界各国からや ってきたお金持ちの御婦人たちの 笑いにあふれているこの楽園へ、 フレディ・ベンソンという風来坊 のペテン師がやってきたのがコト のはじまり。彼は、その人なつっ こい笑顔でタダメシにありつこう と、お金をもっていそうな女性に 近づくのですが、そんな彼の出現 にあせりまくったのが、 ローレン ス・ジェイミソン。こちら元祖・ 地元のサギ師。

どうせだますなら、 徹底的に! と服装か ら身のこなしまでバッ チリきめているローレ ンスの縄張りにとびこ んだ、その日暮らしの チンピラペテン師、フ レディ。ホラ吹きどう しのしのぎ合いが始ま るわけです。

フレディ役に、「リトル・ショッ プ・オブ・ホラーズ"や"愛しのロ クサーヌ"などで、やっと日本でも おなじみになったスティーブ・マー チン! アメリカでは、すでにコ メディースターの大御所です。彼 が、スクリーンの中にいるだけで おかしいのに、今回の映画でも、 これでもか、っていうくらいのク レイジーぶり「もう、ヨダレを たらして笑ってしまうわけ。



★丸の内ピカデリーほかで、ただいま公開中。豪華 なホテルやダイニングルームもみごたえタップリ。

見方によっては、相当あぶ ないネタで、笑わせているト コロもあるので、人間の存在 などを深刻に考えてしまう人 には、あまりお勧めできない かもしれませんが、それだけ ギリギリのところで笑わせて くれてるっていえるかもしれ ません。

ひとりで行っても、明かる く映画館を出られる作品です。

#### BOOKS -

#### ダロスの盾

人気沸騰中のロー ルプレイングゲーム 『ウィザードリイ』。 MSX2対応のROM版 も発売されて、ます ますファンが増えそ うな勢い。そんなな かで(株)アスキーよ り、『ウィザードリィ RPG サプリメント01 ダロスの盾』が発売 されました。サプリ



冊。個(株)アスキー☎03-486-7111 てます。

メントっていうのは、 "付録"ってこと。新 しいシナリオやワー ルドガイドなどを網 羅したこのサプリメ ントがあれば、自分 でシナリオを作るの にとっても役だちま すのですよ。

製作は安田均とグ ★3,000円[税別]。たのもしーい1 ループSNEが手がけ

#### すぎやまこういちのゲーム大博覧会

"人生はゲームだ" と豪語しているあの すぎやまこういちが、 ついにゲームの事典 のような本をつくっ てしまいました。

(株)日本ソフトバ ンク発行のこの本は、 パーティーゲームか らボードゲーム、コ ンピュータゲーム、 果てはギャンブルに



會特製双六付き。2,800円[税別]。間 ㈱日本ソフトバンク☎03-261-4095 小気味いいのだ。

至るまで、文字どお りゲームの博覧会さ ながらにずらっと紹 介しているのだ。

あと、高橋章子や 阿佐田哲也などとの 対談もあって、とっ ても楽しめちゃう。 カジノ通のすぎやま ならではの"世界カ ジノ事情″も痛快で

#### VIDEO |

#### グレート・ブルー



出来はよく てもアタらな い映画ってた くさんあるも んで、先月の 『さよならゲー ム』につづい ての "ビデオ

で再認識しようシリーズ(?)"第2 弾がコレであります。

世界素潜り選手権の栄光の座を

目指す男たちのドラマ、といって しまえばそれだけだけど、この映 画には男のロマンチシズムが見事 に息づいている。それは主人公の 海に対する異常なまでの愛だ。陸 に上がればフツーの男が、いった ん海に潜ればがぜん生き生きして くる。まるで母の腕に抱かれたよ うな安堵の表情を浮かべ、自由に 海底で遊ぶ。それもむべなるかな と思わせるあまりにも美しい海。

それゆえ現実社会では 安定の地を得られない 男の悲劇ともとれない ことはないけれど、海 へと帰ってゆく男の幸 福な顔を見ていると、 いやいやこれはハッピ ーエンドなのだと思い 直してしまうのだ。

女の愛にふりむきも しなかった主人公のいさぎよさが 心にしみる映画でもあります。ま ずは今月イチオシの作品ね。



- ●発売元/CBS/FOXビデオ
- ●販売元/日本エイ・ブイ・シー
- ●4月13日発売/120分/15,700円「税別」

#### グッドモーニング・ベトナム



ベトナム戦 争映画であり ながら戦闘シ 一ンが出てこ ないのだ、こ の映画には。 それは、主人 公のDJがベト

ナムに赴きながらも実は戦いを見 てはいなかったからだ。

DJは、しかし戦いを知っていると 思い込み、毎朝マイクに向かって政 府に対し、戦争に対してキツイ皮肉 を飛ばす。ときには言ってはいけな いことまで口にする。友だちになっ たベトナム青年に裏切られたと知 ると、信じていたのにといって涙を

流す。主人公のこのノー天気なヒロ イズムが哀しくもあり、おかしくも ある。

戦争の悲惨さなんてのはしょせ ん見てるだけではわからないんだ よ、とでもいいたげな監督の視線が スルドイ、身につまされる作品。

- ●発売元/バンダイ
- ●販売元/AE企画
- ●4月25日発売/121分/15,800円[税別]



#### こちらブルームーン探偵社/ダイヤモンドは天使の微笑



『ダイ・ハー ド』の"ダイ・ ハード・マ ン" ことブル 一ス・ウィリス さまの名を知 らしめたTVシ リーズがよー

やくビデオになる。このパイロッ ト版はすでにNHKで放映済みだけ ど、彼のナマの声が聞けるってん で、ファンの人はもう大騒ぎ!?

いやはや、やっぱかっこいいの である。お調子者だが、キメると きはビシッとキメる。アタマもキ レて行動力もある。口もとがかの ミッキー・ロークに似ているなん

ていわれるけど、演技力はだんぜ んウィリスが上。第一、清潔よね。 その魅力を堪能できるビデオ化 第1弾には、高いビルでの手に汗 握るアクションシーンもあって、 『ダイ・ハード』を彷彿させるかっ こよさ。はやく次が見たい!

- ●発売元/CIC・ビクタービデオ
- ●販売元/日本エイ・ブイ・シー
- ●4月28日発売/96分/14,830円[税別]



#### EVENT -

#### マイクロコンピュータショウ'89



●これが去年の会場風景た。個マイクロ コンピュータショウ事務局☎03-433-4547

半導体・電子デバイスから応用 機器・ソフトウエアシステムまで ●会 期 5月10日(水)~13日(土)

●時 間 午前9時30分~午後5時

●会場東京流通センター 第1展示場: A.B.C.Dホール(2階)

第1展示場: ABCUホール(2階) 第2展示場: Eホール (1階) Fホール (2階)

を含んだマイクロコンピュータに 関する総合的な専門ショウが、今 年も開催されます。興味のある人 はおでかけください。入場は無料。

#### テトリスゲーム大会

一度やり始めたら止まらなくな っちゃうパズルゲームの最新ヒッ



ト作『テトリス』。 もうキミは十分 腕を磨いたかな? そのテトリス ファンのためのスーパーイベント 『テトリスゲーム大会』が開催されます。主催はもちろん(有) BPS。

プレイヤー1人あたりの持ち時間5分で、どこまでスコアを伸ばせるかを競うのだ。いさ秋葉原へ!

●日 時 4月16日(日) 午前10時~午後2時

●会場 ラジオ会館 8 階 (東京、秋葉原)

#### ■ NEWS ■

#### 89日本テレネットイメージガールオーディション

(株)日本テ

レネットは発

売予定のアク

ションゲーム

『ヴァリス』』



にあわせて、 同社のイメー 章詳細は㈱日本テレネ ジガールとし ットな03-268-1159へ。 て \*ヤーラー

服 優子"のオーディションを実施。 応募資格は14~20歳までの健康な 女性で、1年間イメージガールと しての契約が可能な方なのです。

#### ●応募のあて先

〒162 東京都新宿区 東五軒町1-9片岡ビル ㈱日本テレネット '88イメージガール オーディション係

#### ■ VIDEO ■

#### CICの主要映画作品が安くなって再登場

消費税導入が関係しているのか どうかは知らないけど、CICの超優 良映画のVHDが4,841円[税込]と いう破格値になって再登場しちゃ うのです。4月21日に発売される のは『フラッシュダンス』、『グレン・ミラー物語』、『ローマの休日』などの5タイトル。5月21日には『バック・トゥー・ザ・フューチャー』などの5タイトルが発売されます。



★充実した顔ぶれだ。7月と9月にも発売予定とか。個日本ビクター㈱☎03-270-2236

#### ■ NEWS

#### アスキーカードDOUBLEプレゼントキャンペーン



★申し込み資格は高校生を除く18歳以上。



18歳 ドタイムを3名様に、 ・ ■世界の時間がわか アスキー製品の購入はもちろんのこと、ASCII NETや海外のパソコン通信に、さらには日本信販クレジットカードとして、VISAカードとしても使えちゃう便利なアスキーカード。で、このたびアスキーカードではDOUBLEプレゼントキャンペーンを実施。つまり5月31日までに申し込み、ご入会されたかたに、特製リフィル型『DATABOOK』とアスキーネット『リザーブキット』をあげちゃうのだ。そこで

Mマガの読者にもこの 2つを30名様に、さら に特製ワールドタイム を3名様にプレゼント。 応募要領は159ページ を参照してね。締め切 りは5月8日だよ。



#### CARD CASE to ot!!

会員の皆様には、新鮮でお得な情報を満載したリフィルサイズの会報誌CARD CASEを、ご利用明細に同封して毎月お届けします。



●得する情報がぎっしり詰まってます。

#### ■ PRESENT

#### アークス ブラックドラゴンの誕生!

あのウルフ、チー ムが今年の1月にお 引っ越ししたのです。 前は新宿区下宮比町 っていうところだっ たんだけど、今度は 同じ新宿区の馬場下 町っていうところ。 とにかくめでたしめ でたし、なのだ。 そこで、引っ越し



記念の出血大サービスということ で、今月号と来月号の2ヵ月連続 でプレゼントをいっぱーいくれち ゃうのだぞっ。ちなみに今月は、 ロールプレイングゲーム『アーク

ス」のゲームブック 『アークス ブラック ドラゴンの誕生!』 を5名の方にプレゼ ントなのだ。

アークスといえば 正統派のロールプレ イングでありながら、 その斬新なシステム で人気爆発中のゲー ムだ。ちょうどアー

クスをやってる最中の人には、と ってもタイミングのいいプレゼン トになりましたね。ところで、来 月のプレゼントは何なんでしょう ね。まっ、私は知ってますけど。

♡ごめんなさい♡

MSXマガジン4月号のMSX NEW SOFTの11ページの記事のなかで、『魂 斗羅』のメインRAMが128K、との記載が ありますが、これは64Kの誤りでした。 次に、93ページの MGCからのプレ ゼント"の記事のなかで、問い合わせ 先がMGC (☎03-354-0044) とありま

すが、これはニューMGC上野店 (☎03-832-0017)の誤りでした。 また、174ページの記事のなかで、

『LAB Letter』の価格が1,980円、との 記載がありますが、これは3,200円の 誤りでした。

ここに訂正させていただきます。 読者の皆様、および関係者の皆様に 大変ご迷惑をおかけしました。ほんと うにごめんなさい。

なお、バックナンバーをご希望のか たは、当社直販部(☎03-486-7114)へ お問い合わせください。

今月はなんと腕時計もあるのだ。ご入学やご進学などにはう ってつけのプレゼントになりました。締め切りは5月8日。

#### 約りキチ三平の腕時計



ビクター音楽産業(株)が、人気 シミュレーションゲームの『釣り キチ三平』の腕時計をなんと10名 もの方にプレゼントしてくれちゃ うというのだ。釣りキチ三平ファ ンのキミ、涙が出るほどうれしい でしょ。ねっ?

#### 『カルラ舞う!』のテレカ



最近なにやら 簡界ものが流行 のきざしだよね。 『月刊ハロウィ ン』に連載中の 『変幻退魔夜行 カルラ舞う「

も魔界とか霊界を扱ったコミック。 それがなんとアニメ映画になって しまったのだ。で、映画化を記念 して(株)イーグルズ・カンパニー から、このオリジナルテレカを5 名の方にプレゼントしてくれるの た。掘り出しモノだと思います。

#### ♠プレゼント応募のあて先

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 インフォメーション プレゼント係 ○○希望 

#### ファミコン、エンジン、セガの情報が満載っ!



プロ野球1989選手データブック

特別定価350円

8号

9号は 4月14日発売

■最新ゲーム徹底解剖 ベースボールスター/じゃ じゃ丸忍法帳/フェアリー テール/蒼き狼と白き牝鹿 デビルマン/ダウンタウン 熱血物語/スーパーリーグ

#### 特集 コンピュータグラフィックスは花盛り

コンピュータグラフィックスと聞 けば、かっこいいテレビのコマー シャルなんかを思い出すね。今号

特別付録

のログインの特集ではあんなスゴ イCGがパソコンで作れちゃうっ てことを大々的に証明するのだ!!



## 今月より、若干のレイアウト変更を敢行!

# MSX通信



### 特集]

## 春の科学特集

門出の今ごろには、やはり科学する心が必要。そこで実力派のM通は、科学特集を組んでみた。さあ、科学だーん!

#### Let's 浸透圧!

動植物になくてはならない物理 現象の代表例のひとつに、浸透圧 がある。あ、そうじゃなくて、重 力とか摩擦とかと同じの、ごくあ りふれた自然現象ですよ。



さて、では、終わり。尾張名古 屋は城で持つ、スープはスガキヤ 味で持つ、ドンドン! ではなく て、濃度の異なるふたつの溶液が あるもので隔てられていると、仮 定しましょう。家庭は円満、中村 屋は肉まん。その隔てているある ものが、たとえば陶器とか、鉄と か、チタン合金とか、ハイマンガ ンスチール(エイトマンの素材)と かですと、そのふたつの溶液は未 来永劫(みらいえいごう、と山川静 夫アナの声で読もう)、なんの変化 もないんですが、そのあるものが、 セロハンとか、じつはセロハンぐ らいしか、今思いつかないのだが、 そのセロハンなどの半透膜だと、 溶液は濃度の薄いほうから、濃い ほうへと移動するので一す。らっ ぴー。ということは、そこにひと つの、溶液を移動させている圧力 が働いているんだじょ。それをプ 口は浸透圧と呼ぶの。

### 7 GO! GO! 光合成

光合成の科学的なお話の前に、 ちょっと光合成に、まつわる心温 まるお噂をひとつ。

あれは、私が大学生のころ。私は、学園祭の役員をやっておりましたんです。その学園祭実行委員会で、全学に向けてアンケートを取ろうということになったわけなんですわ。それで、質問事項を何項目か作ったんですけどね、そのなかで、「あなたが、世の中で最も大切だと思うものは、なんですか?」

という設問を設けたのですよ。まあ、予想される回答といえば、「お父さん」とか「彼氏」とかそんなんだろうなあ、と思ったところが、とある女性からの回答を見ますところ、「あなたが世の中で最も大切だと思うものは、なんですか?……光合成」

確かにそうです。光合成がないと人類は滅びてしまう。しかし女子大生なんですよその人(記名アンケートではなかったが、性別記入の欄はあった)。ああ、その女子大生に会って、ぜひともお話ししたかった。すごい人なんだろうなあ。



## 3 コンピュータ講座 いやんバッファ

「いやんバッカーン、そこんは、オチチなの一ん」。などという歌を、今をときめく林家喜久蔵師匠が歌っていらっしゃったのを、ご存じの方も多いと思う。あや、少なかったかな? まあ、そんなことは、3パーセントの消費税、あるいは、波紋が広がる一方のリクルート問題に比べれば、さしては全面使用禁止が叫ばれるところのフロンガス問題、などに比べればささいな問題であるな。

さて、話を本題に戻そう。林家喜久蔵師匠といえば、思い出されるのが、人気番組の『笑点』、あるいはラーメン党というのがあたり前田のクラッカーのこんこんちきである。そして、もうひとつ、科学技術の見地から思い出されてしまうこと、それが、バッファである。なぜかというと、師が昔、歌われたところの、「いやんバッファーン……」の部分が「いやんバッファーン……」についつい聞こえかない。ややこしい、言い回しであるな。家元は帰るぞ。

そんなこんなで、データの転送



を行なう場合に、一時的にデータを蓄えておく、メモリ上の領域のことをバッファと呼ぶわけであるが、それにリン(元素記号はPである)を混ぜると、バッファリンになってしまう。うそ。

バッファは、余分めに取ってお くことが望ましかるかる。

### 蚊が食う科学

最近の日本ではほとんど見られなくなってきたのだが、マラリアとか日本脳炎とかの伝染病の媒体として活躍してしまうのが、ぶーんぷーんの蚊である。

蚊といえば思い出されるのが筆 者が大学生のころのこと。私には 2浪の友人がいた。仮にエヌくん ということにしておこう。エヌく んは、ぼけーっとしてるやつであ った。が、洋楽にはとても詳しい



男だったのだが、まあ、それは今さら誉めることでもないので割愛じゃ。さて、私はある日、彼を含めた友人3人と、ファミリーレストラン『BIG BOY』でサパーをとっていた。私はたしかコンビネーションフライとかなんとかを食していたと思った。いつものようにわれればエヌくんを小馬鹿にしながら歓談していたのだが、そんなときに、エヌくんのハンバーグセ

ットの皿に、蚊がとまったのである! ソースの粘着力で、蚊は身動きできずに、羽だけを動かしている。その光景は、またまたわれわれのお笑いぐさになってしまっていたのであるが、その雰囲気を打破しようと、エヌくんは、その蚊をフォークですくって、食べてしまったのである。窮鷪猫を嚙む(きゅうそねこをかむ)の心境であった。蚊も災難であった。

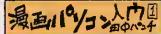
## 特集 MSX通信ザウルス

## MSX君② IN山條介 漫















耳で聞くところによると、今年は恐竜が流行するらしいな。ほんまかいなー、そーかいなー、へーっ。そんなことは、われわれの職業や収入にはまったく関係ないので、ほうっておいてもいいことなのであるが、ちょっと最近おセンチなところもあるので、小特集を組んでみた。時代にトレンドな漫画のコーナー、MSX通信ザウルスなるものを企画してみた。

企画は簡単、仕上げをごろうじろ、五郎に二郎という感じ。とってもアバンギャルドな2作品を、ここにアメリカ合衆国に先立ち、一挙大公開してみたぞ。作者はもうしつこいほどおなじみの、田中パンチと、前職がカナディアンショッキングでのバイトという本誌デザイナーの小山俊介(23)である。実は、当コーナーの常任イラストレーター桜玉吉先生にもお願いしたのだが、断わられちったのよ、諸事情で。なんでかね?

# 日本 新入学

4月といえば、新入学の月である。銀行員をお父さんに持つ村野さん(仮名)のお家では、息子さんの雄太郎くんが、無事に某私立大学にご入学。明日は、その入学式である。夕食の終わったあと、お父さんは居間でゴルフクラブの手入れ。雄太郎くんは、テレビの仮面ノリダーの活躍に見入っている。お父さんが、言う。

「おい、雄ちゃん、おみゃーさんは、明日の支度はできとりゃ

ーすのか? 気になっても一て、 このゴルフクラブも曇ってしも一 て、だちかんわ。ほっぽっぽっ

お父さんは、単身赴任で、7年間名古屋方面にお勤めであった。 「雄ちゃん、明日うちは、なにを着て行ったらええんどすかいな。 ほんまにもう、困ってしまいます

「ママ、たのむからさあ、そのわけのわかったようなわからんような関西弁、やめてくれよう」

「そりゃ悪かったわねえ。でもい



いでしょ、べつにだれにも迷惑か かってるわけじゃないんだし。そ んなツンケンしなくてもいいじゃ ないの。でもね、雄ちゃん、明日 はついて行きますからね」

「もういいってば、ママ。こない でよ、絶対に」

「うんにゃあ、ママ」

「あーた、なにをおっしゃって るんですか? あーたは、クラ ブでも磨いていなさい。バカ」 父兄同伴の入学式と、お母さ んのヒステリーと、安易な養子 はマヌーなので、気をつけましょう。 M通読者のみなさんは、 早く独立しましょうね。

## いよいよよいよい 朝から回文大作戦

大阪府富田林市の回文早作りの名 人さんからちょうだいした。なにを といえば、回文の数々だ。

やい、カゼか、いや。音色(ねいろ) 黒いね。暖炉、髪にミカロンだ。観 察かつ参加。田舎、なかなかない。 八日、店のセミ買うよ。よい税制、 せいぜいよ。出ろ! ここのつの心 で。書く漢字、人格か。よりタフな 二人よ。飛べ! 飛べ! しかしべ トベト。無いカルマは、丸かいな。 シーボルトの取る帽子。

連続技で書き記してみた。この人のパワーはすごいね。このパワーを発電とか核融合とかに、使用したいものだわ。核融合エネルギーっていうのはとってもクリーンらしいので、彼の回文パワーを、ぜひとも高速融合炉に……。ちゅどーん。

回文に凝ってしまう人は、目で見 るもの、耳で聞くものを、なんでも かんでも逆さにしてしまうみたいで ある。「電話かあ、でんわ、わんでわ んで、瀬戸わんで。ちがうなあ」こー んなん。はは。じゃまた来月。



## MSX新作ゲームレビュー(うそ)

## マイト・アンド・マリック

各種の超常現象を巻き起こしなが ら、戦慄のサイキックRPGがついに 登場! その名も『マイト・アンド・ マリック』。どんなゲームか、さっそ



★ほら、こんなに大きな500円玉を、てのひらの中に通してしまうんですよ。

く説明していくとともに、どういう ふうにゲームを進めていけばいいか もご紹介してみよう。

まずプレイヤーは伊豆の温泉郷、 稲取温泉の宿屋『寿屋』で、仲間を集めてパーティーを組まなくてはいけない。いわゆる、キャラクターメイキングである。そうさなあ、どういうメンバーがいいかなあ。やっぱり、漫画スーパースリーのマイトがいいかなあ。「コイルはでぶっちょぼよよのよん、フリーはきどってすいすいすい、マイトの出番だ、ばらばらばら」だもんな。 今月も、各地に混乱を招きながら邁進してしまうという、ゲーム レビューである。まあ、こんなゲームがモノホンならすごいね。

やはり、分身の術が使える、マイ トをまずは仲間にしてみよう。

あと、やっぱり、小林旭だな。マイトガイ。「あのコをペットにしたくって」とくらい。小林旭ぜひともパーティーに加えよう。

そして、もうひとり、忘れてならないのは、Mr.マリック。彼をパーティーに加えると、いろいろな超能力が使えるようになるのだ。

たとえば、モンスターたちの前で 手のひらに500円玉を通してみせて 圧倒させる必殺技\*地獄の500円玉通 し\*や、大型スプーンを曲げ、敵をび っくりさせて、相手の脈を早くさせ てしまう \*\*清田クンもびっくりスプ ーンぐによぐにょの術\*など、多彩な 攻撃パターンが楽しめる。



★ビラミットパワーの実験。この、三角 錐の中には、いろんな謎がいっぱいばい。

パーティーが揃ったら、いざ出陣である。ダンジョンの中を旅して、 経験値を高めていきながら、地位と 名誉を勝ち取っていこう。ただし、 インサイダー取り引きだけは御法度 だぞ。これは、約束だ。

※今回のネタは、ダニエル宇並くん にヒントをいただきました。

## Dark Side アブMSX通信!!

ダークサイドって、なんでダークサイドなんだよという質問が、たまに寄せられるのだが、それはね、モノクロページのM通だからなんだよ。わかったかな。ほんじゃあアブっていうのは、なんなんですか? それはね、とても危ない、毎月読んでいるとどこかしら危なくなってきてしまうから、なんだよ。



## (同じとこさがし)

人気が大爆発。M通ダークサイドの目玉コーナー、同じとこさがしだー。イラストは、桜玉吉先生。桜先生といえば、ファミコン通信に好評連載中の『しあわせのかたち』の作者さんで、あらせられるわけでして、先月(3月)の3日に発売されました単行本の売れ行きもものすごいものがあって、今や飛ぶ島も落とす勢いの、平成最初の漫画家と謳われておりますね。ん!単行本のこと、知らない? それは一大事。すぐさま書店さんにかけつけなされませい。あ、消費税

分のお金も、忘れずにな。

えーさて、今月も問題である。 下にある2点のイラストで、共通 するパーツを探してくださりまっ せー。ビリヤードでマッセはお断 わりでっせー。

官製はがきに、あなたの住所、 氏名、年齢、職業、電話番号、あ なたのモットーを書いて、M通の 最後のページに書いてある住所に 送ってください。正解者の中から 抽選で2名様に図書券3,000円分 を進呈いたします。今月はまたま た、本当にむずかし一んだぜ。



### 先月の解答



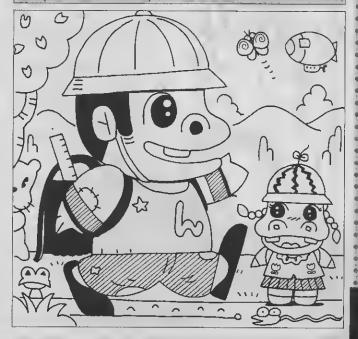




先月号の4月記念同じとこさがしスペシャルはいかがでしたか。 3枚のイラストから同じところを探し出すというのは、かなりむずかしかったかな? でも、編集部内で首実験してみたところ、だいたい2分から3分くらいでわかってしまうようですね。でも、Mマがであなじみのロンドン小林改め

小林豊丸は、20分ぐらい悩んでい たようです。やつばり、どこかお かしいヤツなんですね。

では、先月号分の正解者の発表 です。神奈川県の平井秀司さん、 そして静岡県の石川渉さん。どう もあめでたいこってすな。今年の 運の3分の1くらい、使ってしま いましたかね。



## クロスワードパズル

パズル好き集まれ! といっても、本当にMマガの編集部に集まっ てはいけないんだぞ。そんなことは、先刻承知ですね、ぽんぽーん。 さあ、脳みそをみもみもともみほぐして、パズルに挑戦だぞ!

#### 〈ヨコのかぎ〉

- おろして、ごはんにかけたりする と、おいしいわけです。
- 2 重かったり、ジャイアントだった りする。
- 草とか木が寝ます。
- 矢のとがった部分。 4
- 5 ねぎの相棒。
- 床が板張りですな、この部屋。 6
- 7 ロングなネックだねえ。
- その日のすもうの一番最後に。
- むずかしいよう、ねえねえ、ちょ うだい。
- 10 ああ、上がった上がった。
- 機械。 11
- 12 ぶーん、ぶーんぶーん。
- 日本の名前。 13
- 14 息子。
- キューがつきものです。

#### 〈タテのかぎ〉

- 高くて、最近きれいになった、の で有名ですな。
- 2 立ち会いのこと。
- 5 バラ科の落葉木。春と夏の間に、 赤い色の花をつける。その実は、 砂糖漬けにして食べてしまう。
- 7 特別待遇の席。
- 16 これで、こすのです。
- 17 全力をかたむけるのだ。さあ、が んばって。
- 18 有名女優。
- 19 いいかげんなことである。
- 20 おもしろい話、という意味の漢語 形。
- 21 しまうまの意。
- 22 釣り針の先にあるやつ。
- 23 ハウスの有名商品。西城秀樹のも のまねで言おう。

1	16	18	20	22		2	23
3							
		4				5	
6	17				7		
8			21		9		
10			11				12
13		19			14		
		15					

#### 〈3月号の解答〉

たくさんのおはがきありがとう。 うれしかったのは、だんなさんが 読んでるMマガを盗み読みして応 募してみましたというような、人 妻さまからのおはがきが、何点か あったこと。ほほ。で、東京都の 中川善博さんと千葉県の山崎くみ こさんが、おめでとうの方々です。

	-	-	_				
ij	ラ	1	١,		ıì	IJ	
フ	ス	マ		ガ	ス		ン
才		1	=	ン		ン	
ル	ル		ン		プ		マ
=	ッ	ク	=	ュ	-	サ	
T	2	セ	2		サ	ン	マ
	ス	ジ		カ	ン	15	ン
					- Levision	-	

カクテキートロロ

淑女のページ係ではなくて、お こうで Mマガを盗み読みしている奥さまも大歓迎· たよりコーナーあてのお手紙なん だけど、このさいだ、いいよね。 女性の読者、 「Dear編集者さん。こんにちは! MSXでラスト・ パズル 私はあと46日で17歳になる高校生 です (要するに今は16歳というこ があるわねえと、 とです)。MSXマガジンのおかげ う高校生のあな で、嫌いだった情報処理の授業が 好きになりました。ありがとうご なたあなたの ざいます。これからも毎月買いま ル マゲドン すね。話題は変わりますが、私の今 のクラスは、女子クラスなので男 もけ をや

の子がひとりもいません。先生の 平均年齢も53歳です……。悲しい」 そ、そ一ですか。消印は2月の

իլիայի արտումին անաագրագրին անագրագրին անական անագրին անագրին անագրի անագրի անագրի անագրի անագրի անագրի անագրի

20日になってますから、もう17歳 になったかな。あ、もう1枚便せ んがありますね。そちらも掲載い たしましょう。

「もし、このおたよりを読んでい るのが夜中で、もう眠くて死にそ うだったら、これをやってみてく ださい。少しは効くと思います。 目が覚めるツボ。5本の指で20回 押す(編集部注:イラストが描い てありまして、上まぶたのところ に、5つほど点々でツボの位置が 印されています)。骨を押しまし よう(さらに編集部注:上まぶた のところの骨を押せばいいわけで すね、つまりは)。

酢を飲む。リンゴ酢+水+氷。 いつきに飲む。コーヒーより効く んです。

まち針で刺す バッチリ覚め



ます。これじゃあマソですな。

それでは、睡魔に負けないでが んばってくださいね。こんな平凡 な文じゃあ載らないかなあ。う一 ん、でも読んでもらえたからいい や」ということでした。岐阜県の 川端桂子さんからのお手紙。いや、 とてもうれしかったです、こうい うのいただいて。また、送ってく ださいね。ではまた、次号で。

尾藤イサオに似てる

## 書生さんお色気大冒険

現代に生きる書生さんが、日本各地を転々と旅しながら、真のお色気を探し出すというこのコーナーなんだが、もうひとつなんかその趣旨が希薄なような気がする昨今。なあ、そうであるでしょ、書生さん。あ、そうだった、書生さん。キミはなんか渋谷にある有名なデザイン研究所を卒業したんだってな。

「えへへ、そうですよ。今、PCエン



ジンのドラゴンスピリットの7面を やってるところなんですよ。話しか けないでもらえますか」

そりゃ、悪かったな。そうか、キミはあの桑〇をでているのか。そういえば、ログインのほうでデザインをしている、あのガーフィールドに瓜ふたつの田宮朋子つ一人も、たしかそこの卒業生なんだってな。

「ええ。先輩にあたるんですがね。 ブブブブ。あ、やられちゃった」

私の責任だっていうのか? 「ええ、そうですよ。ああ、しょう がないから、サディスティックミカ バンドでも聴こ」

そいつは悪かったなあ。そういえばあの、テレビのファミリアのOFは すごいな。白い地面が波うってるもんな。見たことあるかい?

「·····」(ソニーのヌードでCDを 聴いているため、返答がない)

今回はどこを大圕険するんだい。 「こどもの城とかは、どうですか。 あの建物の前に建っている、岡本



會岡本太郎アートの前で、岡本太郎アートのものまねをする、書生さんはパカ。

太郎さんのモニュメントがすごいですから。ミュージカルとかいつもやってますしね、なんか、なかにはブールとかもあるらしいし。あそこに行きましょうよ」

お、なんか積極的ではないか。 「そうでもないすよ」

あ、そうなの。じゃいいけど、 次号ではお色気にしようね。 「ええ」

## 0 L 2 4 6 2 L







## M通編集部 有名人目撃録

あいもかわらず、編集部がある東京青山いうところは、芸能人や有名 人が多いわな。このコーナーのネタ は尽きにくいのだ。

さて、まずは田中バンチからの報告である。パンチは編集部が面している通称骨董通りで、小林桂樹に遭遇。通りを闊歩されておりました。ダウンジャケットを着て、野球帽をかぶっていらっしゃいました。パンチは、桂樹さんのファンなので感動しましたとさ。

さて、次だ。ファミコン通信の水

野店長は、なんと外国有名人に遭遇した。**ルイジ・コラー**二だ!といっても、どんな顔をしている人か知らないんですけどね。まあ、店長が言っているので、信用しておきましょう。しかしルイジ・コラーニには、よく似た人が多いからなあ。だって言うでしょ。類似こら一似。うぎゃ一、お粗末く一ん。

続いて、Mマガのデザイナー軍団の荒井&小山(通称ハッピーアンドさおちゃん)の名コンピの目撃録である。青山のデニーズで、なんと!

と口くんに出会ったとのこと。ヒロくんってわかるかい? 沖田浩之のことだぜ。 夜中に晩ごはんを食べにいったとき、いたそうである。 お、いたというのは失礼であるな。 いらっしゃったそうである。 なんか久しぶりな感じなので、 お会いしたかった気もする。 その青山墓地横のデニーズには、夜な夜な芸能人が出没するので有名なのた。

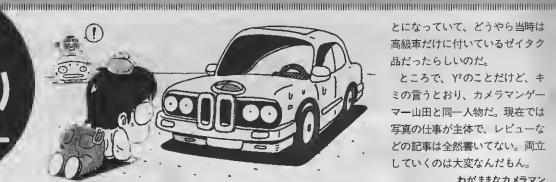
それから、ちと古いネタなんだけどおもしろいから、許しちくれい。 前出のMマガデザイナー荒井びよばずは、2~3年前、軽井沢でなんと! 元巨人軍選手の土井に遭遇したとのこと。王でもなくて、長島でもなくて、大井というところが、やっぱりいぶし銀、くんせい金というところでありましょうか。

みなさまも、どこかで有名人に会ったというような情報がありました ら、おはがきお寄せください。





11111511



「じゃあね、フレディ。あしたもこの場所で会いましょう」 「ごめん、クリスティーヌ、あしたはおたよりを書くんだ」

エクセレントロリロリマンか









メラマンの山田さんて 旧Mマガ時代のY<sup>2</sup>さん のことですか? 変な車(?) 乗っているんでしょ? Y'さ んのカラくちのレビューもう 一度読みたいな。

(三重県 瀬川 和輝)

**心** うん、乗っているよ。で もね、変な車じゃないよ。昭 和42年生産のパブリカ(UP20 型)というヤツ。このクルマは 2ドアセダン4人乗り、空冷 4 サイクル水平 2 気筒、754cc で36馬力のトヨタの小型車な んだ。ジェリー藤尾がイメー ジキャラクターで宣伝してた クルマ、と言えばお父さんぐ

らいなら覚えているかもね。

ポクのパブリカは父親のもので、 ボクが生まれてすぐに買ったそう だ。だからボクは赤ん坊のときか らこれに揺られていたわけ。それ がいつの間にか自分で運転するよ うになってしまったんだけど、他 人からみれば確かに変なクルマか も知れないな。

古いクルマなので、もちろんエ アコンなんて付いてない。今では ほとんど見かけない"三角窓"のお かげで、走り出せばとりあえず風 は入ってくるけど、やっぱり夏は 暑い。でも、ヒーターは付いてい るから冬は大丈夫。それから、今 の常識では考えられないことに、 なんとパブリカにはシートペルト がない! パブリカだけでなく、 昭和43年以前のクルマではシート ベルトを取り付けなくてもいいこ

とになっていて、どうやら当時は 高級車だけに付いているゼイタク 品だったらしいのだ。

ところで、Y2のことだけど、キ ミの言うとおり、カメラマンゲー マー山田と同一人物だ。現在では 写真の仕事が主体で、レビューな どの記事は全然書いてない。両立 していくのは大変なんだもん。

わがままなカメラマン

くの学校の先生が言ってた。 ► Easyな生き方しちゃダメだ (北海道 杉本 充) ぜぇー。

必 うーん、いい先生だと思うよ。 ほんと。たぶんね。でもボクは好 きじゃないなあ。言ってることは もっともだと思うよ。でも"ダメだ ぜぇー"ってのがね。ちょっとひっ かかるんだよね。

"Easy"って先生が言ったのは、ま じめとか、一生懸命とかいう言葉 の反対の意味を期待したからでし ょ? だからそういう Easy な生 き方以外ならなんでもいいってわ け。そんなことはわかりきったこ とだと思うし、人に生き方のアド パイスをするんならもっとはっき りと、政治家がむいてるとか、雑 誌編集者が一番だよとか、断言し

### 意思の疎通ができないAB型の2人

困りましたね、この人たちには。: この人だちとは私のお向かいに席 があるロンドン小林と、私の隣の 菅沢嬢。さっきからなにやらごち やごちゃと言い争っているのだが、 まったくラチがあかない。ほ一、 なんか小難しいことでも討論して んのかな一と思ったら単にマップ の作り方を聞いていただけ。

しかしこの2人の会話は、地球 人と宇宙人が初めて接触したみた いなもの。いったいどっちが宇宙 人なのか気になるところだが、こ の2人の場合、断言するのはちょ 一つと難しいぞ一。

「このハサミ貸してねー」

「そんなことないですよ」 「調子はどうかしら?」 「へ一、初耳でござる」

ロンドンは日本語がヘタクソで 通っているけれど、ほかの人とは かろうじて話ができる。ではなぜ : んなことまでー! わ一つ!

この2人の間では会話が成立しな いのだろう。そ、それは、2人と もAB型だからなのだー」 となる ともうひとりのAB型、バンチさん の立場はど一なる― 1 知るか一、











ちゃったほうがいいと思うけど。 それに、金八先生じゃないけど、 ちょっと気のきいたことをいう先 生なら、はいて捨てるほどいるん じゃない? だから、たまに強引 なことをいう先生のほうが、ボク、 カッコイイと思うよ。

まあ、人の生き方はさまざまで一言で言い切れるものじゃないから、あえて否定の形で"Easyな生き方はダメだぜぇー"と言ったのかもしれない。でも、でもだよ。そんなことこそわかりきった話で、

とりたてて生徒にしゃべるこ とじゃないんじゃないかな。

Maradangsinasandaninandaninandaninandaninandaninandaninandaninandaninandaninandaninandaninandaninandaninandani

ちょっとカタイ話だったけど、ボクは教育ってのはモノスゴク大切なものだと思う。だから、ちょっときばって書いてみました。世の先生たち、もっと自分の生き方に自信と自負をもってくださいね。そうすれば、おのずと生徒になにを言うべきか、なにを言わないべきか自分なりの解答が得られると思うんです。

一本気な編集者

あ! 忙しい。誰か僕 にMSXで遊ぶ時間とお 金と女の子をください。

(北海道 田畑 克文)

● おお! キミは函館に住んでいるのかー。それも北海道教育大学函館分校に通っているなんて、こりゃまたビックリだなー。それじゃ、いいことを教えてあげよう。キミの通ってる大学に"米谷優"というヤツがいるはずだ。そいつに「田川って知ってる?」なんて聞いてみてくれ。きっと知ってるはずだ。まー、それだけなんだが。

それにしても最近の大学生

は、ゼータクでまいっちゃう よ。車は持ってるし、DCブラ ンドなんか着ちゃったりして さ。でも函館ってさー、遊ぶ ところなんてないよなー。年末に 帰ったときなんか、どこにでもあ りそーな居酒屋で飲んでたら、12 時ころかなー、店のおやじに、「閉 店だにょーん」なんて言われる始 末だ。ディスコは高校生のたまり 場だし(まだあったっけ?)、女の 子はみんなプーだし。ほんとまいっちゃいましたよ。

でもね一、食べ物がウマイので よしとしようじゃないか。え一。 そいじゃ一、夏にでも飲みに行き ましょうか? 私が帰省したとき

とか。もちろんキミのおごりで。 イクラ丼な編集者

たくちはジャマイカ出身です。ですから 2 歳のころからレゲエファッションを愛用し、レゲエのリズムをたたきこまれました。私もレゲりたーい、という方は「テキスト至急送レ!」とね。ヨロシク。 (大阪府森康)

♨ あたくち、ですか。あたくちはジャマイカの方なんですか。いいんですね、信じちゃいますよ。もし後でウソだと言ってももう遅いですからね。いいんだな。ホントだなっ。駅で"レゲエ"と書いた一升瓶を抱えたおっさんがいたけど、あの人もジャマイカ出身とかわめいてたな。親戚か何かか?今度聞いてみよーかなー。

いちゃもんつけて遊ぶのはここまでにしておこーっと。レゲエですからねー。数年前まではキッタナーイとも言われていたのに、今やすっかりオシャレなイメージに変わってしまったレゲエですからねー。別にレゲエの人たちが急に清潔第一となってシャンプーしているわけじゃーないですけど。あのリズムはレゲエのファンじゃなくても、とっても気持ちいいよね。やっぱりアレかな、編集部の中にもレゲエが流行ってくる日のためにテキストやらを送ってもよ。

執念深いヘビ年編集者

集部の人はとても忙しそう だけど、そうじや洗たくは いつするんですか? おふろには ちゃんと入っていますか?

(青森県 沢木 健作)

⑤ 失礼ねっ! 毎日入ってるわよ、おふろぐらい。少ない睡眠時間をさらにけずってでも、おふろにはちゃんと入りたい。でも、これは私の場合。そうではない人も編集部には何人か、いらっしゃる。とくに、締め切りがせまってくると、あっちこっちから異臭がぷーん・・・・あー、やめましょうね、こんな話。やだやだ。

ところで、私のようにひとり暮らしをしていて一番困るのが、洗たく。そうじだったらしばらくしなくてもなんとかなるけど、洗たくしないと着るものがなくなってしまう。しかし、忙しいときは帰宅時間も遅いし、夜中にガラガラ洗たく機動かせないし……。とは言うものの、いつも夜中の12時ごろ洗たくしてますけど。

そういえば何年か前、私の部屋のベランダのすみに、突然現われた一枚の布。何かしらと広げてみると、げげっ、男物のパンツだ。きゃー、どーしましょー、やだわ、恥ずかしー、とひとりでさわいでそのままポイしてしまいました。あ、でも待って、もしかして今、下に人が歩いていたような……。ま、いいわよね、知一らないっと。

男物のパンツをはく女性編集者

ちょっと江守さん、いきなり 人の隣で酒飲まないでよ。うそ、 お仕事ですね。またピンクの服 なんか着ちゃって、まいっちゃ うなー。まるでOL1年生みたい じゃないの。でも私は騙されま せんからねっ。ふふーん。

ああっ、江守さんのことだけ でここまできてしまった。じゃ あ、来月のM通の企画は江守さんに頼もうかな。でも心配だから、みなさんよろしくお願いっ。 〈あて先〉

〒107-24 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル ㈱アスキー MSXマガシン編集部 MSX消費税で8円あります係

## じゃつ、たつたつたたつ



だってさー、やっぱりヘンだよー。「ポン | 」、 え、それポンすんのー!? それラス牌じゃん よー! ちくしょう! とかなんとかいって ツモっちゃった。えーぇっと、タンピン三色 イッツーリャンペーコードラドラと。三倍満。

## お姉ろんが教えてあげるつく



菅沢美佐子が読者のみなさんの悩みや質問にお答えする、というこのコーナー、残念ながら今月で最終回とさせていただくことになりました。 理由は聞かないでね。お願い。

それでは、私の最後のお相手となる表城県の鈴宮猫丸くんからの質問。 「ぼくはファミコンしか持ってないけ ど、Mマガを読んでいたらMSXが ほしくなりました。どの機種を買っ たらよいか教えてください」

そうですよねー。ファミコンと違ってMSXの機種はたくさんあるから、初めて買う人は迷ってしまいますよね。まず肝心なのは、目的。自分の用途に合わせて機種を決めるということ。たとえば、ワープロとして使う機会が多い人なら、ワープロ機能内蔵のもの。ボクはゲームを作りたいというのなら、プログラミングツールへ深ののの、という感じ。



★なぜ、なぜ終わってしまうのだ、菅沢。 うぅー。最空いかに(『YAKSA』より)。

ちなみに、私も少し前にMSX2+ を買ったばかり。一応ワープロとし ても使いたかったので、AIWXを選 んだんだけど、結局ゲームにしか使 ってません。まあ、どっちにしろ今 から買うなら2+がいいと思います。

さて、このコーナーが終わったら、 私はちょっと旅に出ることにします。 どこへ行くかは内緒。いつかまた会 えるといいですね。とかいいながら、 ほかのページに登場してたりして。



ちょっと疲れちゃったのでひと体みしていいかしら?



西川峰子がれ

今月はちょっと趣向を変えて、いままでにないファンタスティックなプレゼントをこ用意致しました。すげーぞすけーぞー! ①ラメン田川の机のなかのいらないもの(?)をセットで1名様 ②Mマガ特製テレホンカードとシールをセットで3名様 ③いいものを5名様

どーだ、いいだろう。ほしいだろう。とくにいいもののってイカガワしくてグーでしょ? なぜごんなにゴーセーなプレゼントを用意したか? うーん、ひとことでいうと「こ機嫌とり」ってやつさ。まあ、いいじゃん。そんなことは。てなわけで、これらのプレゼント

がほしければ、あなたの好きな漫画家とその理由、そして今のあな たの胃の粘膜の状態を明記して、 どんどん送ってくれたまえ。

当選者の発表は、発送をもってかえちゃうんだから。ほんと。



原稿を書い 原稿を書い

てる時点では、 4月号が発売 されたばかり

なので、おた

よりは届いてない。じゃ、カメラマンの山田ユージが千葉の館山で買った『おとぼけカニっ子隊』を紹介しよう。強烈なネーミングのこのお菓子は、カニの粉が入っている、カニの形をしたサプレだ。カニの風味がイマッぽくてへボいのがグーね。みんなもこんなの送ってくれ!

桃栗が脱腸で入院したのでくうそ)、首周クルブンが ひとりでお贈りします。

今月はナムコの河野さん のことを書きます。河野さ んといえば、昔は"名人"な んて呼ばれてテレビなどに 出演していたので、知って いる人も多いんじゃないか な?で、その河野さんの 軍にはなんとテレビがつい ているのだあ! おまけに 座席なんかボディーソニッ クで、パワフルサウンドを 満喫できたりするんだぞー すげ一だろ。まいるだろ。 来月は同じくナムコの吉積 さんを紹介します。無断で 書いてすみません。今度飲 みに行きましょうね、また



## 天使のGペンスペシャルなんですれ

## 待てば海路の日和あり、だなー! とかいうとかっこいいな、やはり

いきなりだけど、よう やくまともな投稿があっ たので、スペシャルでお 送りいたします(内緒だ ったけど、先月のポンちゃんも、 実はプロなのです。だって……)。

今月は静岡県浜松市の戸塚義一 くんの作品を紹介します。彼は今 回掲載したものを含めて5作送っ てくれました。これはそのなかで 一番面白かったやつです。う一ん、 絵がうまいね。とくにサルの表情 がいい!線はちょっと粗いけど、 描き慣れてるって感じがするな。

じつはもうひとつ面白いのがあ ったので、それは来月載せること にしよう。やったな一、ぎ一ち! 彼には好きなゲームのほかに、

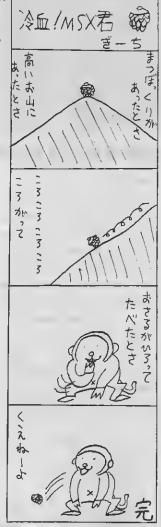
スペシャル記念として、今月参考 作品を描いてくれた先生、そして、 あの桜沢エリカ先生のサイン入り 色紙を差し上げます。サービスだ。

で、今月は桜沢エリカ先生のア シスタントもやってるポンちゃん と、イカしたセンスの首周クルブ シの漫画を参考までに載せておい た。みんなもこれに見習って、送 ってくれ。そうそう、サイズは左 右が4センチ、天地が14センチだ からな。黒のインクで描くことも 忘れないでねー。それではまた。 お相手はマンガ太郎でした(うそ)。

## カベに技あり クロードチアリ

な一んて書いてるうちに、もうス 一スがなくなったのでまた来月。







#### 先生のありがたい参考作品

くびまれりくるろ



世の中にはわかんないことが多す ぎて、頭を炒めて、いや、痛めてし まう。女性の心とかUFOの存在とか、 超能力だってそうだし、タバコが貫 通する100円硬貨とかさ。難しいね。 あんまり難しいコトばっかり考える と、脳ミソのしわが増えるみたいだ。 電話で中村玉緒さんからいただいた、 ドモホルンリンクルのサンプルを使 ってもそのしわはなくならないんだ 〒107-24

倒なコトは考えないで、毎日を適当 に生活するように心がけるように。 なんだか今月いっぱいのコーナーも あるようだが、「かつ消え、かつ結び」 と、鴨長明とかいう偉いおやじも言 ってるし、なまいきにも。ところで 吉田戦車は面白いな。おっと、関係 ないか。こめん。素直だろ。それで はよいお年を(←うつけもの)。

でと全部パンワード ってさ。やっかいだな。だから、面

東京都港区南青山6-]]-] スリーエフ南青山ビル

(株)アスキー MSXマガジン編集部 MSXよ!ソバージュにするんだってさ係



田中パンチ先生による-

## なんでもかんでも SCES

どうも、1ヵ月ぶりのごぶさたでした。Mぴよはなく なったのか? とご心配されたかた、多かったかな。 先月は、MIDIの特集でいそがしかったので、パスさせ ていただいたんです。どうもごめんでした。ほんで、 ということで復帰したんですが、あわれ今月は2ペー ジ。譜面入力の練習は1回お休みです。はい。





MIDIインターフェイスその後

ちょっと今月は2ページなんですけどごめんね●●●●

### 回路を改良します

ついこのあいだのことです。3 月21日、田中パンチは、札幌に行 ってまいりました。遊びに行った わけではございません。仕事が山 積みになっているのをシリメに、 進行のおね一さんに怒られながら も、MSX SPRING TOUR '89に参 加させていただくために、札幌に おじゃましたのです。そして…… 今、泣きながら札幌のホテルに缶 詰めになって、ワープロに向かって この原稿を書いている私。こんな時 期に原稿を書いていること自体ち と異常なんですけれども、はたし てこの文章がMマガに掲載されて いるのでしょうか? あ、掲載さ れないと、この文は読めないわけ ですから、この文章をMマガ上で

文通して下さい。趣味:ハンダづけ **込技:ハンダ踊り** 20末、女 714119-

見たということは、なんとか間に 合ったわけですね。ああ、よかっ た。写植屋さん、大日本印刷の福 見さん、ごめんなさい。

さて、長大な前置きは、これく らいにしておいて、と。なぜ、こ んな話題を冒頭に掲載したかとい うと、その札幌のイベント会場で の出来事を、ご紹介したかったか らにほかならないわけです。

札幌のそうご電器YESが、その イベントの会場でした。全部でお よそ2,600人近いみなさんが、その イベント会場を訪れられたそうで すな。そのフロアは、イモのコを 洗うような感じでございましたね。 で、そのイベントの1コーナーと して、Mマガのショウタイムが30 分ほどあったのです。そこで、先 月号でご紹介したMIDIのインター フェイスとシンセサイザーの音源 を持ち込んで、実験演奏をやって みたんです。まあ私のことですか ら、冗談を交えながらのバカ話が 中心でしたが。

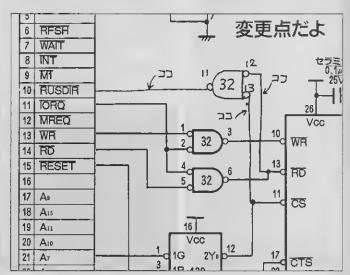
それで、その30分が滞りなく終 了して、ステージの上の機材をか たづけているところへ、ひとりの 少年。「ボク、このインターフェイ ス作りましたよ」。感動。「ちゃん と、動きましたよ」。わ、口から心 臓が飛び出ました。

ほんとに作ってくださったんで すね、あなた。うれしいわあ。あ の企画やって、よかったと思いま した。これが、言いたかったわけ。

そんで、もうひとつ、言いたい ことがあるわけ。あの記事を発表 して以来、ハードに詳しい方々か らいろいろなご助言をいただきま したんです。8251ではなくて、や っぱりZ80SIOのほうがいいのでは ないか、とか、8251はNEC製の~ CMOS版でなければだめではないか、 とか。いろいろと、ありがとうご ざいました。

それでですね、その後の調査で、 ちとゆゆしき問題が発生いたしま したので、おわびとともに、ここ で一部回路図を訂正させていただ きたく存じます。前回の回路図で は、メモリにマッパーが内蔵され ているマシンでは動作しない可能 性がある、のです。ごめんなさい。 それで、このページの訂正図のよ うに、74LS32のあまっているとこ ろを使って、配線を加えてくださ い。よろしく。

今後も、さらに積極的に回路の バージョンアップは検討していく つもりです。ご期待くださいにゃ。



#### 入力しませり

では引き続きまして、先月号の MIDI企画のフォローアップをさせ ていただきます。今度は、ソフト 上のことであります。

4月号のシーケンサー実験プロ グラムには、今のところバグの情 報はありませぬ。そのまま、使っ てくださいませ。

その、シーケンサー実験ソフトにしても、通常のBASICのPLAY文入力にしても、どうも音名がわかんなくてどーにもこーにも、なんともなりませーん。そんな人が多いはず。そんな人には、はい!今までのMびよ、だったわけです。音符を見ながら、リストのデータを見比べる。そうすると、どういうふうに入力すべきか、ということがおのずとわかってくるはず。そのあたりが、狙いだったんですけどね。

大前提として、音符と親しくできるようにならなければなりません。初見で楽譜が読めるように、とまでは言わないから、じっくりと時間さえかければ、ああこれが4のCねとか、5のDフラットねとか、わかるように。

「Cっていうのは音名のことというのはわかるんですけど、その4とか5とかの数字はなんですか?」、ハイハイ。音符からPLAY文のデータに変換するにあたっては、その数字がけっこうめんどうくさいところなのだ。その数字はオクター

```
750 BSAVE FL$, WHENOO, AD
760 END
5000 'MML sumple data part1-pa
5000 'MML sumple data part1-part4 [sumple]
5010 'part 1
5020 DATA 037t140v1418o5
5030 DATA edcde<a>f2.dc<b>cd<g>e2.
5040 DATA c<bab>c<f>do<bab>cd<f>do<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab>cd<bab
```

★データ入力は、習うより慣れろなのだ。どこかの標語みたいなんたか、その通りだ。プレイ文で、どんどん曲を作っていってみよう。

ブを表わす数字。ちょっと、説明 しておくね。

\*ドレドシド という音名を持つ音楽があったとします。これを、データ化してみましょう。基本となるドのオクターブは、そうですにゃー、4番目、オクターブの数値は4ということにしてしまいましょう。ドはCで、レはD、シはB。音の長さはこの際なんでもいいということで無視して、書いてみると、

04CDC03B04C

\*ド"がくるたびに、その続く音は オクターブアップなのか、それと もオクターブダウンなのか、そこ んところを体で覚えれば、あなた は階段をワンステップアップと、 そういうことですね。 あと、テクニック的なところ。 シーケンサー実験プログラムでは 8パートまでのデータ演奏ができるわけなんだけど、データ文の部分では、それぞれ1小節をくぎりとして、それぞれのパートを入力していくようにすればいいでしょう。各パートの小節数をまちがえてしまうと、てんでばらばら、ムッシュバラバラの演奏になります。1小節をBASICの1ラインとして入力するのがコツですな。

んじゃあ、次にオリジナル曲の 作り方についてうんちくを。

とあるゲームのBGMを作っている人の仕事場をのぞいたことがあったのです。その人は、五線譜に向かうことなく、なにもメモすることなく、リアルタイムで、PLAY

文のデータの形で作曲しておりました。そこまでいくと、もう化けモノ。そんなレベルになる必要は本当に音楽プログラマーのプロを目指す人以外、ないでしょう。普通の人間のわれわれは、まず五線譜に曲の構成とメロディーをメモしていくことを覚えましょう。それで、譜面のデータを画面に落としていく。それがいい勉強にもなるわけですよ。

オリジナルなんてまだまだという人なら、楽器屋さんで既成の曲のパンドスコアなどを売ってますので、それを入力してみるのもいいかもしれない。好きな曲を、自分のMSXでドライブできるなんて、やっぱりうれしいもの。トライしてみてけれ一。

## おたよりくださいね

今月は、ほんと2ページでごめんなさい。来月からは、ノーマルな形に戻ります。

MSX-MUSICを使用した曲のデータプログラムの投稿が増えてきました。うれしいことです。近々この場をお借りして発表する予定です。でもね、できればオリジナルにしてほしいんです。既成の曲だ

と権利関係がややこしいんですよ。 リストの掲載とかいう問題になり ますとね。

MIDIに関しては、夏ごろまでに 譜面入力に対応したエディタを、 なんて考えてます。それまでにイ ンターフェイスを作っておいてく ださいな。んじゃ、また来月とい うことで。



クなどで、MSXのゲームをプレイできる

お気に入りのファミコンのジョイスティッのアダプターです。使い込んで手になじんだ

今回製作するのは、ファミコン用のコント

SCH accommon values of the state of the stat

★完成したものを実際に接続してみた。このようにして、ファミコン用のジョイスティックを使えます。

## アダプターを作ってみる

今月は、ファミコン専用の各種 市販コントローラーをMSXで使っ てしまおうという、名付けて"ファ ミコンコントローラー接続用アダ プターfor MSX"の製作です。

その名が示すとおり、ファミコン用として市販されている、ファミコンの外部拡張端子に接続して使用する大半のコントローラーをMSXで利用するためのアダプターを作ってしまおうというわけです。

したがって、長い間、使い込まれて自分の手に馴染んでいるファミコンジョイスティックや、ファミコン用でしか市販されてなかった各種コントローラーがMSXでも使用可能になってしまうのです。ゲームソフトに応じて、いろいろなコントローラーを利用する楽しみを自分で見出すこともできるのではないでしょうか?

なお、コントローラー特有の機

能、たとえば連射などの特殊機能 もほぼそのまま利用できるように 設計されていますから、安心して 製作に取りかかってください。

今回の製作に使用する部品は、 CMOS-ICが3個と、各種コネクタ や抵抗、コンデンサーなど数点で す。特殊な部品は、なるべく使用 しないように心がけたつもりです。

ここで、回路の説明をする前に、 予備知識としてファミコンコント ローラーの中身について知ってお いてもらう必要があります。それで は、概略を説明しておきましょう。

COLDEZ ||工具選択指

「弘法筆を選ばす」ということわざがありますが、我々のような凡人は工作に使う工具をしっかりと選ばないと製作がはかどりません。そこで、実際に使う工具について、どのようなものを選んで使えばいいかを、お教えしましょう。

一般的な電子工作に使用するハンダごでは、15~30ワット程度のセラミックヒータータイプが望ましいと思われます。 通常のニクロム線ヒーターと比較すると、リーク電流が少ないのでにを劣化させる確率が低く、また早く温まるので便利です。持ってない人は、今後もずっとこのハンダごでを使うことになるので、いっそのこと思い切って購入することをオススメします。2,000円も出せば、良いものが買えるはずです。こて先は尖ったものよりも、平たい楕円形にカットされたものが使いやすいと思います。

ハンダはヤニ入りの電子工作用と銘打って市販されているものを使います。メーカー名が明記されているものなら、まず安心して使えます。銀入りのものを使うと仕上がりはきれいですが、高価なの

で通常のスズと鉛だけで作られているハンダで十分です。

ハンダニてとハンダを紹介したならば、 コテ台も紹介しないわけにはいきません。 コテ台は、もともとは机や床をハンダニ ての熱で焦がさないためだけのものですが、最近はほとんどこで先クリーナーと 一体になっています。

こて先クリーナーといっても、その正体は耐熱性のスポンジに水を染み込ませただけのもので、この上でときどきハンダごてのこて先を擦ってやることにより、古いハンダ(酸化したハンダ)が取り去られ、上手にハンダづけができるようになるのです。これに関しては、175ページのハンダづけ指南も参考にしてください。

ニッパーは小型の刃先を持ったものを 使います。太いものといっても、せいぜ い抵抗器の足程度を切ればいいので、大 型のものは必要ありません。国産にも優 れたものか数多くありますが、道具にウ ルサい人でしたら、ぜひ一度、イタリー・ ビージコム社製の一連マイクロニッパー を使ってみてください。 なお、安いものは、すぐに刃先が切れなくなりとても使い物にならないので、おススメできません。特に長い間にわたって使うことを考える道具ならば、多少の出費は覚悟してでも良いものを買うべきです。安物買いのゼニ失いにだけばならないようにしたいものですね。

このほか便利なのは、ピンセットや小型のラジオペンチなどです。ICの足や抵抗器やコンデンサーなどの足の加工、ハンダづけのさいの部品固定に重宝です。

また、ハンダ吸い取り器もあるとトラブルが発生したときに役立ちます。ピン関隔が狭いところで、ハンダで隣どうしつながってしまったり(ブリッジと呼ぶ)、ハンダを多く流し込み過ぎた場合や、部品を取り外すためにハンダを吸い取る場合などに重宝です。スポイト型や注射器型のように、真空ポンプの原理を応用したものがありますが、それぞれ一長一短があり、どちらが優れているというものではありません。両方揃えておくのがベストでしょう。

## コントローラーの仕組み

ファミコンコントローラーは、ファミコン本体とは15ピンのコネクタと接続されます。しかし、実際にはこの15ピン全部を使用しているわけではなく、コントローラーではたったの5ピン分しか使っていないです。ここでは使っていない残りのピンも、コントローラーでこそ利用されていませんが、それぞれ拡張性を持たせるために工失された信号線ばかりです。今後、機会があったら紹介してみたいと思っています。

この先は、コントローラーに関係する5本のピンだけに的を絞って説明を進めます。この5本のうち、電源供給用のピンが2本(15番が+5V、1番がGND)なので、実際には信号のやりとりは3本で済ませていることになります。ファミコンコントローラーには、スタートボタン、セレクトボタン、カーソルコントロール(上、下、右、左)、Aボタン、Bボタンの計8つ

のボタンがあります。このボタン は同時に押されることがあり得る のですが、この状態を、一体どの ようにして、わずか3本の信号線 で伝えているのでしょうか?

それには、パラレルーシリアル 変換の技術が応用されているので す。これに大きく関与しているの が、シフトレジスタです。この変 換は、今回使う4094とはちょっと 違うタイプの、パラレルインシリ アルアウト型と呼ばれる4021とい うCMOS-IC 1 個で実現しています。

参考のために、コントローラーの回路の一例を図1にあげておきますが、一目でわかるように大変シンプルです。実際の動きを順に追ってみましょう。

4021は、データをあらかじめセットできる8 ビットのシフトレジスタです。シフトレジスタというのはクロック入力にあわせて、前段の状態を順に次の段にシフトして送りこんでいくものです。

回路図からわかるとおり、最初の段のデータ入力であるDsはGNDに接続され、各入力は、ボタンを押すとLレベル、押さないとHレベルになるようになっています。本体からのP/S信号出力がHレベルになると、ボタンの状態が4021の内部に読み込まれます。

P/S入力がLレベルの間は、シフトレジスタ本来の動作をします。 このときに、クロック入力に立ち上がり信号が与えられると、Q®出力、すなわち最終段の出力にはクロックに応じて順に事前にセットされた値が順に現われます。クロック入力へ8個の立ち上がり信号が与えられれば、すべての内容が出力されることになります。クロックがそれ以上与えられれば、DS入力の状態、つまりこの回路の場合は「レベルが出力に現われることになります。

並列に与えられた値が、直列化されて出力される状態、これがパラレルーシリアル変換なのです。

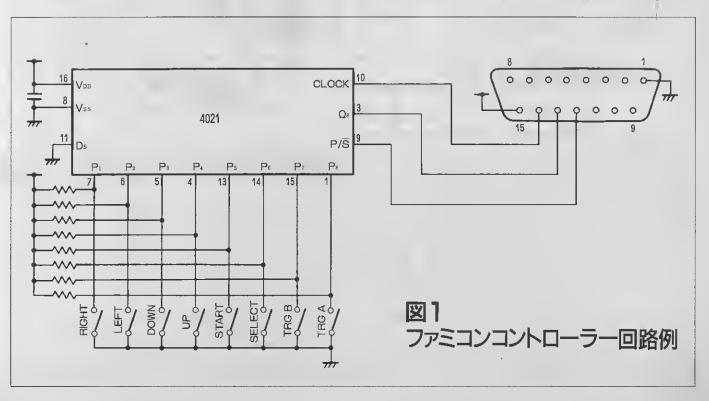
実際には、次のような信号がコントローラー側とファミコン側と

でやりとりされています。まず、押されているボタンの状態をシフトレジスタ内部に読み込むために、P/S入力をHレベルにします。次に、立ち上がりのクロック信号を8個送ります。すると、ファミコンは、P/S入力をHレベルにした瞬間の押しボタンの状態を、直列で知ることができます。

この繰り返しを非常に短い時間 の間で行なうことにより、ほぼ連 続的に各押しボタンの状態をたっ たの3本の信号ラインで知ること ができるのです。

この一連の動作は、すべてファミコン内部からの信号(ソフトでコントロール)で行なわれているので、ファミコンに接続して使う場合は、何も考えなくてすんでしまいます。しかし、これをなんとかしてMSXに接続するためには、これらと同等のタイミングの信号を作り出してやって、もとどおりに復元する必要性があるのです。

そのための回路が、アダプター 回路なのです。全回路図は、174 ページに挙げておきます。



## CMOS-ICとは?

今回の製作に使用する部品は、 CMOS-IC(シーモスアイシー)が3 個と、各種コネクタや抵抗。コン デンサなど数点です。

以下、それぞれの部品について 説明していくことにしましょう。 まず、CMOS-ICについてですが、 これは、通常ロジックICとして多 く使われているTTL-IC(ティーティーエルアイシー)とは違った、さ まざまな特徴を持っています。以 下CMOS-ICとTTL-ICとを比較し た場合のCMOS-ICの長所、短所を 挙げておきます。

#### ●長所

- ①低消費電力である。
- ②電源電圧が+3V~+15Vの間で 任意で用いることができる。
- ③雑音に強い。
- ④集積度が高いため、TTLにはない ユニークな機能を持つ品種が多い。

#### ●短所

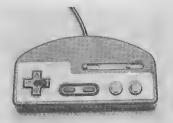
- ①動作速度が遅い。
- ②TTL-ICとピン番号が異なる。
- ③静電気に弱い。
- ④TTL-ICと一緒に使うことが困難。これらの長所、短所を熟知した上で、TTL-ICと使い分ければ、た

とえばTTL-ICで作ったよりも回路 が簡単になったり、安定動作が可 能になります。

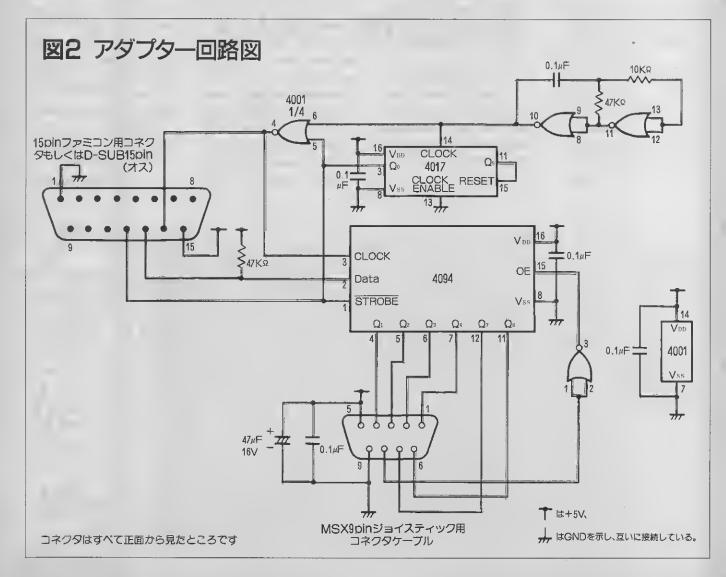
なお上で述べた特徴は、CMOS-ICの中で4000シリーズ(米RCA社オリジナル)、4500シリーズ(米モトローラ社オリジナル)に共通のものです。これらのシリーズは世界各国の半導体メーカーからセカンドソースが発売されているため、入手性の点においても安心して使えます。このほかに、74Cシリーズ(米ナショナルセミコンダクタ社)やMSM500シリーズ(沖電気)などの個性的なシリーズがありますが、セカンドソースがほとんど出回っていないため、本誌では取り上げ

る予定はありません。

しかし、TTL-ICとの置き換えを 目指して開発された74HCシリーズ では、TTL-ICとピンコンパチブル になり、動作速度が改善されて速 くなっています。ただ、電源電圧 の使用範囲が狭くなったりと若干 特徴に違いがあります。



**●**使い慣れたファミコン用コントローラーをMSXで使うことができるようになる。



## 使用するにについて

それでは、それぞれのICの機能 や特徴などを順に説明していくこ とにしましょう。

①CMOS NOR Gate 4001

このiCは2入力のNOR(ノア)ゲ ートが4組入っているものです。 外形は14ピンのDIP(ディップ)タ イプです。NORゲートとは、どれか ひとつの入力がHレベルならば、 出力はLレベルになり、それ以外 の場合は常にHレベルになる基本 ゲートのひとつです。

なお、TTLにも7402という同じ 動作をするNORゲートがあります が、ピンの互換性はありません。

今回は、このICを発振回路とし て用いたり、タイミング調整回路 の一部として用いたりして、全組 たフル洋田しています。

**2**CMOS DECADE

COUNTER/DIVIDER 4017

このICは10進カウンターで、ク ロックインヒビット入力がLのと きに、クロック入力がLレベルか らHレベルに変化するたび(つま り立ち上がり時)に、内部でカウン トアップして、QaからQaまでの合 計10本ある出力が、順番にひとつ だけHレベルになるものです。外 形は16ピンのDIPタイプです。

りセット入力(Hレベルにする と強制的にO。=Hレベルになる)が あるので、出力端子を接続するこ とにより、任意の n 進カウンター を形成することができます。今回 は、タイミング信号生成回路の一 部で9進カウンターとして利用し

③CMOS 8-STAGE SHIFT/STORE REGISTER 4094

このICは、8段のシフトレジス タの出力にDラッチが接続された 複合タイプです。Dラッチという のは、D入力に与えられた値を、 STROBE入力がHレベルの間だけ保 持(記憶)して、Lレベルのときに はそのままスルーで出力するとい う性質のものです。ラッチとは鍵 をかけるという意味です。

シフトレジスタは、DATA入力の 状態をクロックの入力にあわせて、 次の段に伝達していくものです。

このICの内部では、8段のシフ トレジスタの出力が、各々Dラッ チのD入力に接続されていて、こ のDラッチからの出力がピン出力 となっています。また、多段接続 するために、シフトレジスタ部の



★今回使用したCMOS-IC。比較的手に入 りやすく、安価なものばかりです。

最上位の出力だけは、しっかりと ピンに接続されています。

形状は16ピンのDIPになってい ます。このような複合タイプのICは、 CMOS-ICではあまり珍しくありま せんが、TTL-ICにはほとんどあり

このICは、ファミコンコントロ ーラーからのシリアル信号をもと どおりに復元するための最も大事 な部分を担っています。

アノル治州しています。	
Control of the Contro	
(本田十五丁昌縣 (司主制)(中文)(一	

★使用する工具類。何を製作するにしても、これだけは揃えておきたいものですね。

	部品表	
CMOS-IS	4001	×1
	4017	×1
	4094	×1
抵抗	10ΚΩ	×1
	47KΩ	X2
コンデンサー	0.1µF(セラミック)	×5
	47µF 16V(電解)	×1
その他	D-SUB15Pコネクタ 基板用(オス)	×1
	MSX用9Pジョイスティックケーブルコネクタ	
	(9ピンすべてが結線されているもの)	×1
	ハンダ、線材など	適量

#### ハンダづけ指南 COLUMN

ここでは、ハンダづけのノウハウやち ょっとしたコツ、うまいやり方などを紹 介していきます。

ほとんどの場合、プリント基板を入手、 もしくは自作したときは、製作は大変容 易にできます。部品配置や方向を間違え ないようにして、順に製作を進めていけ ば、まず何も考えずに作っても、うまく 作動するはずなのです。

また、ユニバーサル基板(ジャノメ基 板などともいう)を使って製作しても、ピ ンとピンの接続を回路図のとおりに行な い、赤ベン片手にチェックしながら進め ていけば、作動するでしょう。

とはいえ、いずれの場合にしてもハン

ダづけに慣れていないと、思わぬトラブ ルが発生する可能性があります。

では、どういうことに注意してハンダ づけをすればいいのかを、具体的にお話 ししていくことにしましょう。

きれいなハンダづけをするためには、 まず部品の端子(足と呼ぶ)をきれいにす ることです。一見きれいそうに見えるIC の足や抵抗器の足も、じつは表面に酸化 膜が出来ていることがほとんどです。こ の酸化膜というのはヤッカイな代物で、 こいつがあると、ハンダがうまく部品に 馴染んでくれないのです。

ですから、ハンダづけの直前には、で きるだけ足の酸化膜を取り除いてやるよ

うにしましょう。べつに難しいことでは なく、よく切れるニッパーに足を挟み込 んで、ゴシゴシとしごいてやるか、紙ヤ スリで磨いてやるだけでいいのです。

また、ハンダはハンダごての上で溶か して、部品の足に塗りたくるのではなく、 部品の上で溶かして流し込むようにしま しょう。これはどういうことかというと、 ハンダも金属の合金には違いないので、 熱を長い間かけていると、酸化してしま い、その結果、うまく仕上がらないなど の弊害が起きるからです。酸化したハン ダは冷えても、ボソボソとした状態でツ ヤがなく、もろいため、接触不良を起こ す可能性がおおいにあります。

そして、ハンダづけはできるだけ手早 く、なおかつていねいに行ないます。長 い間、熱をハンダこてで与え続けると、 酸化を促進するばかりではなく、銅箔が はがれてきたり、部品が劣化したりと予 想外のトラブルが続出してしまいます。 かといって熱を与える時間が短すぎると、 ハンダがうまく溶けて乗ってくれないた め、接触不良を起こすことがあります。 このように、うまく溶けて部品に馴染ま ないハンダをイモハンダといいます。こ れは、テンプラのように、表面に皮が乗 っているだけの様子から比喩したものだ

ハンダづけがうまくいけば、ハンダは 冷えても濡れているようなツヤがあり、 部品の金属部とはしっかりと馴染んで境 目がわかりにくくなっているはずです。

ハンダづけがうまくできるようになる には、なにことも経験と実績です。どん どんと製作にチャレンジして、ハンダブ けのウデを段々と上げていこうではあり ませんか!

## アダプター回路の動作

それではいよいよ、アダプター 回路の説明に入りましょう。回路 図を174ページに掲載していますの で、それを参考にしてください。

この回路のおもな動作としては、 コントローラーに与えるクロック 信号とP/烹信号の生成、そして、 直列→並列変換があります。これ らの動作をさせるために、CMOS-IC 3 個を使用しているわけです。

まず、基準クロック信号を作り出すために、4001の4つあるゲートのうちの2つを利用してCR発振回路を構成しています。回路図では、右上の部分にあたります。この回路は、一般的に広く用いられているもので、発振周波数を決める要素として、抵抗値とコンデンサーの容量が挙げられます。ただし、回路図中の10KΩの抵抗器は回

路保護用のものなので、発振周波 数とは無関係です。

おおよその発振周波数は、次の 式で求めることができます。

 $f(Hz) = 1/(2.2 \times C \times R)$ ただし、Cの単位はF(ファラッド)、 Rの単位は $\Omega(オーム)$ 。

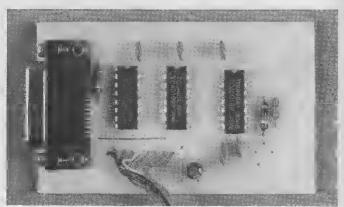
したがって、回路図のようにコンデンサーの容量(C)が0.1μF、抵抗値(R)が47KΩの場合f=97Hzとなります。このクロックの速度で、押しボタンの状態が次々と読み込まれていくことになるのです。

このことからすると、周波数が高ければ高いほど、読み込み精度は高くなるよう思えます。事実、そうなります。しかし、ソフトによって違いがありますが、ジョイスティックの読み込みを常にしているわけではなく、割り込みとい

う技法を使って、ある一定周期だけでしかチェックしていないので、この値程度で十分すぎるほどなのです。なにせ、人間の反応速度は0.1秒よりも遅いといわれているぐらいですから……。ちなみにファミコンの場合は、この値が60Hz程度だといわれています。

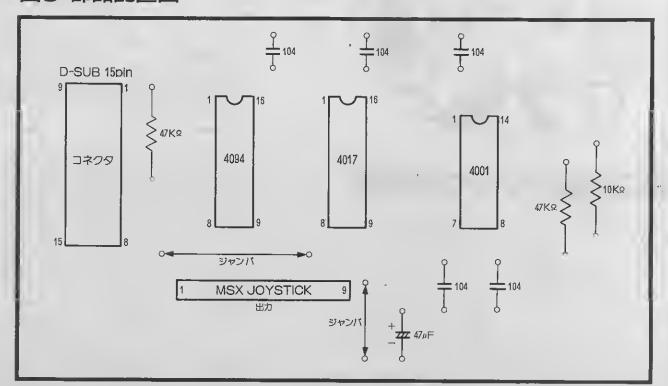
こうして作られた基準クロック 信号をもとにして、コントローラ ー側に与えるクロック信号とP/S 信号といった2種類のタイミング 信号を生成しているのが、4017と、 4001の4分の1になります。

4017の $Q_9$ 出力は、自分自身のReset入力に接続されています。そのため、 $Q_9$ =Hとなった瞬間にリセットされることになり、4017は $Q_9$   $\sim Q_9$ の間でカウントを繰り返す9進カウンターになっています。



會取り付けた部品を真上からみたところです。下の図3と比較して、確認してください。

### 図3 部品配置図



## ボタンの状態を知る

4094と、4001の最後の残り4分 の1はコントローラーから送られ てきたシリアル信号を、MSXのジ ョイスティックポートに合った信 号形式に直してやるために使われ ています。

4094は、部品のところでも説明 したようにシフトレジスタ機能に ラッチ回路が付加されたものです。 コントローラー側からのシリアル 信号をD入力に入力してやって、 クロック入力には、コントローラ 一に与えられているものと同じも のを与えてやれば、一定周期ごと には0,~0。にコントローラー側の 押しボタンの状態が現われること は明らかです。しかし、クロック が与えられるたびに、出力はバタ バタと変化してしまいます。

そこで、STROBE入力を利用す るのです。この端子がHレベルの ときには、4094は単なるシフトレ ジスタと何ら変わりはありません。

しかし、この端子をLレベルにす ると、直前の状態をずっと保持す るのです。つまり、データの書き 換えのある一瞬だけはこの端子を Hレベルにしてやって、そのほか はずっとLレベルにしておけば、 出力は保持される(ラッチされる ともいう)わけです。

簡単に言うならば、コントロー ラー内部のシフトレジスタがプリ セットされている間に、データの 書き換えを行ない、その他の時間 はずっとラッチ状態にしてやるの です。つまり、コントローラー側 のシフトレジスタのP/S入力に与 えられるタイミング信号をそのま ま与えてやればいいのです。

また、MSXのジョイスティック 端子は、8番ピンのOUT端子を共 通端子として用いていて、通常、各 入力端子はHレベルに保持されて います。つまり、OUT端子がLのと きでないと、押しても無意味なの

> です。それで、この状態 を再現するために4094 のOE(Output Enable) 端子を利用します。OE= Lのときはハイインピー ダンスになるので、そ のままOEをジョイステ ィック端子の8番に接 続することはできない

ため、4001の残りをインバータと して用いています。こうすれば、 OUT端子がモレベルでないと、ジ ョイスティック端子には何も接続 されていないのと同様になります。 なお、MSXにはないスタートと

セレクトボタンは無視しています。



↑ファミコン用15ビンコネクタ(オス)。

## 完成後のトラブル発生!

完成したら、まず赤ペン片手に 回路のチェックを行ないます。プ リント基板を利用した人はこの必 要はありません。ハンダブリッジ がないか、ハンダづけを忘れた箇 所はないかをしっかりとチェック しましょう。

動作チェックをするには、完成 したアダプターをMSXに接続して、 アダプターにはファミコン用コン トローラーを接続して、そしてい つも遊んでいるゲームカートリッ ジ(当然MSX用じゃないとダメ!) を用意します。

まったく何事もないように動い たら、見事完成というわけです。 もし、ボタンに動きが対応してい ない場合は、4094の01~01、07、 0gのピン番号の対応間違いの可能 性があります。再度チェックして みてください。

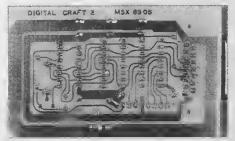
また、連射機能を使ってないの に、連射のような状態になったり した場合は、4094のSTROBE入力 の付近を重点的にチェックしてみ てください。

まったくウンともスンともいわ ない状態でしたら、基準発振回路 の部分をまずは調べてください。 これがうまく発振してくれていな いと、ほかの箇所は作動のしよう がありませんから。

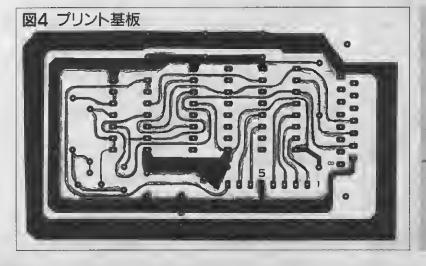
今回は、すべてのICにCMOS-IC を用いたので、発熱はまったくな いはずですが、どこかに異常があ れば、ICが熱を持つこともありま す。こういったときは、急いで本 体の電源を切ってから、はずして ください。熱を持っているような 場合、そのほとんどが電源回路の +5V側とGND側を間違えています。 最悪の場合、ICの破壊を招く可能 性があります。十分に気をつけて ください。

ところで、今回は初めてMSX以 外の周辺機器を改造なしで、MSX で活用する製作でしたが、いかが でしたでしょうか?

次回も、楽しい製作を用意して いるので、お楽しみに!



★基板を裹から見たところ。ハンダづけはていねいに。



2月号176ページのビデオスキャナー回路図で ALS688のピン番号に誤りがありました。P7が19 番になっていますが、正しくは17番です。また 3月号193ページ、マルチコネクタの説明中で、 DIN8ピンコネクタの信号名の8番がR信号とな っていますが、正しくはG信号です。本当にゴ メンナサイ。それから、このコーナーでは皆さ んのおたよりを待っています。



東京都港区南青山6-17-1

### 鹿野司の

## 人工知能うんちく話



## 第3話 エキスパートシステムの巻

日本の第5世代コンピュータ・プロジェクトで一躍脚光を浴びたエキスパートシステムとは、各分野での専門的な知識データベースのこと。今回はAIの代名詞になってしまった感のある、このエキスパートシステムについて、鹿野先生にうんちくを傾けてもらおう。

#### 事門家の知識を コンピュータへ

人工知能の研究っていうのは、 本当は何でもアリの研究分野なん だよね。

なにしろ\*知能"というものを、 人工的に実現しようっていうんだ から、人間の知的活動に関係のあ るものなら、どんなものだって含 めることができる。

そのうえ、人間の知能は複雑な ものだから、実際の研究をするに は、その中のごく一部だけをモデ ル化したものにならざるを得ない。 だから、人工知能といっても、その中には"問題解決"とか、"定理証明"とか"ゲーム"とか"パターン認識" などなどのさまざまな分野が存在するわけだ。

さらには、動物の4本足歩行なんていう運動に関する、高度に知的な処理や、論理だけでなく感情や本能なども含めた全体的な意味での"知能"なんかの研究もあるし、人間という情報系の持っているクセを解明して、マン・マシン・インターフェイスに応用するなんて

のもある。

もっとも、ここ数年にわたって 一種のプームになっている、いわ ゆる \*AI\*というやつは、この人工 知能とはちょっと違ったものとい っていいかもしれない。

もちろん、Alっていうのは\*Artificial Intelligence\*のことだから、 直訳すれば人工知能以外の何もの でもない。ところが、実際に意味 するものはもっと狭くて、ほとん どエキスパートシステムのことな んだよね。

エキスパートシステムというのは、専門家の持っているさまざまな知識をうまくコンピュータに入れた、一種の知的な辞書みたいなものだ。これは、人工知能研究の分野から派生した、知識工学という分野のもので、本来の人工知能よりはかなり限定された意味といっていい。

このAI=エキスパートシステムというイメージは、1984年から始まった "第5世代コンピュータ・プロジェクト" の影響で起きたブームによって定着してしまったものといえる。第5世代コンピュータ・プロジェクトでは、エキスパートシステムが、その重要なアプリケーションのひとつとして取り上げられていたために、その後、既存のコンピュータの上でもエキスパートシステムの開発が活発に

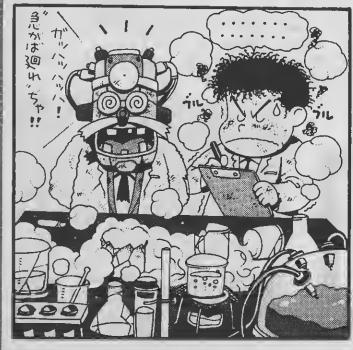
進められて、今では第1期の成熟 期といっていいほど、さまざまな システムが作られている。

エキスパートシステムは、うまく構築して利用すると、プロの仕事を大幅に省力化できたり、あまり専門的な知識を持っていない初心者でも専門的な仕事をこなすことができたり、あるいは新しい人材が確保しにくく、専門的な知識が失われつつある分野などでは、それを保存するためにも使うことができる。

さらに、最近では機械化した知識そのものを、たとえば発展途上 国などに売ることができるという ことで、非常に注目を集めている。

このエキスパートシステムの草分け的な存在は、ファイゲンバウムという人が1960年代の末に作った、"DENDRAL"という問題解決システムだ。これは、実験データから、有機化合物の分子構造の推定を行なうもので、化学者の助手として化学専攻の博士号修得者程度の知的レベルで仕事をすることができたという。

このDENDRALが画期的だったのは、単に原子価とか安全性などの化学的知識だけでなくて、ある化学者が本当の確信を持てないときに、いろいろな手がかりをもとに、どのように推論していくかという、そのやり方までくみ込まれ



ていることだ。これは、実際の一流の化学者にインタビューして、 その人が困難に突き当たったとき、 どのように推論をするかを聞き出 し、それをコンピュータ上に実現 するという方法で作られている。

面白いのは、この研究の結果、 実際の専門家自身がこのようなエ キスパートシステムを開発しよう とすると、かえって難しいことが 多いと分かったことだ。

ふつう専門家の頭の中の知識は、 事実や厳格さに基づいているとい うことはなくて、おおかたは経験 的で不確定な、きわめて私的なも のであることが多い。そのため、 自分自身ではどうやって推論して いるかが、うまく表現できないこ とが多いのだ。ところが、その推 論過程を第三者が忍耐強く観察す ると、いったいどんな推論が行な われているかが明確になってくる。 つまり、エキスパートシステムを 作るには、専門的な知識を専門家 の頭の中から取り出して、コンピ ュータの表現に翻訳できる人材が 必要になるわけだ。このような人 は、現在ではナレッジ・エンジニ アと呼ばれて、エキスパートシス テムの構築にはなくてはならない 存在になっている。

ところで、エキスパートシステムというと、ずいぶん手のこんだ 難しいもののような気がするけど、 実はそのいちばん基本的なものは、 BASICでも簡単にプログラミングで きるんだよね。

実際、そういったプログラムは 昔からあって、たとえばANIMAL (アニマル)っていうのが有名だ。 これは、昔からある\*20の扉″とい うゲームの変形らしい。これは、 イエスかノーで答えられる質問を 20回繰り返して、それが何である かを当てるというものだ。

その程度じゃ、たいしたものは 当てられないんじゃないかと思う かもしれないけど、実はそうじゃ ない。なにしろ、「はい」と「いいえ」 のふたつの質問を20回繰り返すだ けで、なんと1,048,576個(つまり、2の20乗個)のモノを識別することができるんだから、これは決して少ないとはいえないよね。

それでアニマルだけど、これは 名前からも分かるように、動物の 名前を当てることができるプログ ラムなんだよね。

どうやって遊ぶかというと、まず自分で頭の中に動物をひとつイメージする。そしてプログラムを起動させると、「それは哺乳類ですか」とか「それは首が長いですか」とか「それは体に斑がありますか、あるいは縞がありますか、あるいは縞がありますか」と質問してくるので、それぞれに答えていく。すると、最終的には、自分のイメージどおりの動物を当てることができるわけだ。

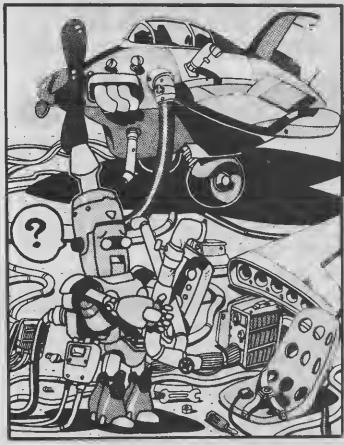
もし、アニマルがプレイヤーの イメージしている動物のデータを 持っていないときは、最後にその 特徴を、その動物名を登録するこ とができる。

ぼくは昔、これを使って片っ端から自分の友達を当てることができるようにしたことがある。「それは飯をめちゃくちゃ食いますか」とか、「地面に落ちたタコヤキを食べますか」とか、まあそういった質問に答えることで、誰でも当てられるというわけね。

その後、何かの雑誌で某大学ではアニマルのデータをどんどん増やしていって「それは床で寝ますか」なんて質問に答えながら、研究生から近所の店屋物のメニューまですべて当てられるようになったという話を読んだことがある。何というか、誰しも考えるのは同じなんだなあなんて思ったりして。

実をいうとこのアニマルは、アメリカでジェット戦闘機を作っているノースロップ社での、エキスパートシステムの導入に大きく貢献したものでもあるようだ。

これは、『エキスパート・カンパニー』(TBSプリタニカ刊)の中に出てくるエピソードなんだけど、 ノースロップ社ではジェット機の



組み立てのブランニングができる 専門家の数の少なさに悩んでいた んだよね。

ジェット機の部品はおよそ、1 万1千から2万の異なった部品からできている。このひとつひとつを製造し、組み合わせていくために、材料から半製品、完成品にいたる段階的な計画を立てなければならない。これは、膨大な量の計算だし、もちろんかなりの専門的な知識が必要になる。

そこで、この会社の若手が、エキスパートシステムを使ってはどうかと考えたんだけど、それが新しい概念だったために、上司にはなかなか分かってもらえない。そこで、Apple用のBASIC版アニマルを改造して、簡易版の部品設計コンサルテーション・システムを作って、あちこちでデモしてまわり、見事に本格的なエキスパートシステムの開発プロジェクトを成功させたという。

それにしても、こうしてみると、 アニマルだって、工夫しだいでは ずいぶんいろいろな使い道が考え られそうだ。たとえば、これで、 ロールプレイングゲームなんかの シナリオのパランスをとるのに応 用できるんじゃないだろうか。

ロールプレイングゲームでは、 ものにもよるけど、ある程度以上 に成長しても、いつまでもザコキャラが出てきてずいぶんうっとう しいと思うことがある。

そこで、ロールプレイングゲームのゲームマスターにアニマルを 仕込んでおいて、パーティーのメンバーのレベルや、覚えている魔 法、あるいは特殊アイテムの種類 などに応じて、それに対応する強 さのモンスターを選択することが できるはずだ。

これをうまく利用してロールプレイングゲームを作れば、シナリオのバランスを取るのもずいぶん楽になるんじゃなかろうか。

## 編集部制作

MSXでプログラミングしよう!

## 動物あてゲーム

さあさあ、お立ち会い。あなたは黙ってこのプログラムを打ち込み、RUNさせるだけ。コンピュータの質問に答えていくと、あなたのイメージした動物の名前をコンピュータがピタリと当てるという代物だ。名づけて『動物あてゲーム(アニマル)』に挑戦!

## 動物あてゲームの説明と遊び方だよ

今、日本の第5世代コンピュー タ・プロジェクトで研究開発して いるエキスパートシステムという のは、いろいろな分野での専門家 の知識をコンピュータに蓄積した、 いうなれば知識データベースのこ と。コンピュータは専門家の知識 をもとに問題を推論し、結論を出 す。このエキスパートシステムは、 どういう根拠で、その結論に達し たかをいつでも利用者にコンピュ 一夕自身が説明できなければなら ない。そうでないと、利用者はコ ンピュータの出した解答を鵜呑み にするしかないからね。あまりに コンピュータの出した結論を信用 しすぎることは、たとえば医療の 問題だったりした場合、とても危 険なことにもなりかねない。

いきなり、こんなエキスパート システムをMSXで実現しようと思 っても無理な話だから、エキスパートシステムの基本ともいえる『アニマル』、つまり動物あてゲームを考えてみることにする。

右ページに掲載したリストを打ち込んだら、まず、自分の頭の中に、ある動物をイメージする。プログラムをRUNさせると「それには羽がありますか」と聞いてくるので、Y(イエス)かN(ノー)で答える。はじめ、MSXは"すずめ"と"犬"しか知らないので、たとえば、N(ノー)と答えると「それは犬です」と解答する。自分がイメージした動物と違う場合は、N(ノー)と答えよう。するとMSXは「答えを教えてください」と言ってくる。

ここでは、仮にライオンをイメージしてたとしよう。答えに\*ライオン"と入力する。さらにMSXは「大にあってライオンにないものはなんですか」と聞いてくる。つまり、その動物の特徴を聞いてくるのだけど、この質問には答えにくいよ



ね。こういう場合は、もう一度リターンキーを押そう。すると、「ライオンにあって大にないものはなんですか」を聞き直す。これなら、答えられそうだね。

ライオンにあって、犬にないもの……。そう、たてがみ、と入力する(このさい、メスのライオンのことは、ひとまず置いといて)。「答えを覚えました」と表示され、これで、MSXはライオンという名前とライオンの特徴をひとつ覚えたことになる。次から「それには、たてがみがありますか」という質問が増えるわけだ。こうしてMSXはどんど人動物の名前を覚えていく。続けてゲームをしたいときはY、終了するときは、必ず、Nを入力してくれ(オープンしているファイルをクローズするため)。

まあ、遊び方は簡単なので誰に でも分かると思う。

ところで、鹿野先生も書いてい たように、この<sup>『</sup>動物あてゲーム』 の楽しみ方としては、友達の特徴 や名前を片っ端から入力していく とか、いろいろ考えられる。また、 何も動物だけとは限らない。メッ セージをちょこっと変更すれば、 「中華料理は好きですか」とか、「麵 類は好きですか」。といった、自分 が食べたい料理のメニューを決定

する、意思決定支援システム(?)

としても使えそうだ。

もう少しまじめに考えてみると、「コンセントは入ってますか」の質問から始まり、質問に答えていくと、電器製品などの故障原因が分かるシステムにも応用することも可能だ。たいていの場合は「販売店に相談しましょう」という結論に達するかもしれないけど。

こんなふうにキミも、この『動物 あてゲーム』を簡単なエキスパー トシステムとして、いろいろなと ころでの応用を考えてほしいと思 うわけだ。何かいいアイデアが浮 かんだら教えてちょうだいね。

## MSXはどんどん動物の名前を覚えていくぞっ!







★はじめに自分の頭の中にある動物を思い浮かべる。 MSXの質問に、すべてYかNかで答えてくれ。



●答えが間違っているときは、正しい答えをMSXに教えてあげよう。MSXはどんどん学習して覚えていくそ。



★一度覚えたことは忘れない。次からは、新たに覚えた動物の特徴も質問して、答えを絞り込んでいく。

# プログラムの説明

この『動物あてゲーム』は、ディスクドライブがないと、実行することができないので注意してね。

プログラムをRUNさせると、自動的にANIMAL.DATというランダムファイルを作成してくれます。 実際のANIMAL.DATの内容は右の表のようになっています。このランダムファイルで扱う変数は、MN\$、Y\$、N\$の3つ。

MN\$には、通常、動物の特徴が 入っていて、Y\$、N\$には、質問に 対する答えによって、次に調べる レコードナンバーが入っています。 MSXはY\$に 0 が見つかるまで質問 を繰り返します。Y\$の値が 0 の場 合、MN\$が動物の名前、すなわち 解答となります。もし、答えが違 っている場合、MSXは正しい答え をMN\$に登録し、間違った答えの レコードを書き換えます。

こうしてMSXはどんどん動物の 特徴と名前を覚え、賢くなってい くわけです。

### ANIMAL DATの内容 MN\$ Y\$N\$ はね レコードNat レコードNo.2 すずめ 0 いぬ 0 4 レコードNo.3 たてがみ レコードNo.4 ライオン レコードNo.5 O

# 動物あてゲームリスト るはのののの

- 100 REM
- 110 REM 2"56" 7 87 7"-4"
- 120 REM
- 130 REM Use thatth
- 140 OPEN "animal dat" AS #1 LEN=20
- 150 FIELD #1,16 AS NM#,2 AS Y#,2 AS N#
- 160 IF LOF(1)=0 THEN GOSUB 680
- 170 SCREEN 1:CLS
- 180. REM メイン ルーチン
- 190 PRINT
- 200 PRINT " と"うふ"つ の なまえ を あててみせます。しつもん
- に ごたえて くた" さい" "
- 210 R=1
- 220 GET #1,R
- 230 I=16:H1#=NM#
- 240 H2s=LEFTs(H1s,1)
- 250 IF H2#=" " THEN H1#=RIGHT#(H1#,I):I=
- I-1:GOTO 240
- 260 IF CVI(Y4)=0 THEN 330
- 270 PRINT:PRINT" FO 5" 5%" 5  $\rm tt,$  ";H1#:"  $\rm b$ "  $\rm a9550$  ? "
- 280 PRINT " (y/n)"
- 290 IN#=INKEY#
- 300 IF IN\*="y" THEN R=CVI(Y\*):GOTO 220
- 310 IF IN#="n" THEN R=CVI(N#):GOTO 220
- 320 GOTO 290
- 330 PRINT:PRINT" Yの と"うふ"つ は、";H1≉;" て"す
- 340 PRINT " (y/n)"
- 350 IN≢≃INKEY\$
- 360 IF IN\$="y" THEN 610
- 370 IF IN\*="n" THEN 390
- 380 GOTO 350
- 390 A4#=NM#
- 400 PRINT:INPUT " こたえ を おしえて くた"さい":A2\*
- 400 F=0
- 41の PRINT:PRINT " ";H1#" に あって、";A2#;" に ないものは なんて"すか?"
- GUENAT RAK TAYE 420 A3\$="":PRINT:INPUT A3\$
- 430 IF A3\$<>"" THEN 480
- 440 F=1

- 45の PRINT:PRINT " ";A2\*" に あって、";H1\*;" に ないものは なんて"すか?"
- 460 PRINT:INPUT A3\$
- 470 IF A3\$="" THEN BEEP:PRINT:PRINT" የብጚ "t ";H1\$;" ≿ ";A2\$;" は おない"" t ない"" ነው ነ።
- GOTO 405
- 480 S1=LOF(1) ¥20+1
- 490 52=51+1
- 500 RSET NM#=A3#
- 510 LSET Y#=MKI#(S1)
- 520 LSET N#=MKI#(S2)
- 530 PUT #1,R
- 540 RSET NM#=A4#
- 550 LSET Y#=MKI#(0)
- 560 LSET N#=MKI#(0)
- 570 PUT #1,S1+F
- 580 RSET NM≠=A2‡
- 590 PUT #1,S2-F
- 600 PRINT:PRINT" ごたえ き おぼ"えました"
- 610 PRINT
- 620 PRINT " やめますか ? (y/n)"
- 630 IN\$=INKEY\$
- 640 IF IN≢="n" THEN 190
- 650 IF IN#="y" THEN 780
- 660 GOTO 630
- 670 REM FILE しょきせってい
- 680 RESTORE 750
- 690 FOR I=1 TO 3
- 700 READ A\$,B,C
- 710 RSET NM#=A#
- 720 LSET Y = MKI \* (B)
- 720 COC1 | 4-11(14(D)
- 730 LSET N#=MKI#(C)
- 740 PUT 1,I:NEXT
- 750 DATA UN,2,3,44" M,0,0,0,00,0
- 760 RETURN
- 770 REM FILE CLOSE
- 780 CLOSE #1
- 790 PRINT
- B00 PRINT "また あそんて" くた"さばれ!"
- 810 END

MSX2+テクニカル探検隊

# MSX - DOS2の巻

MSX-DOSとかMS-DOSとか。最近ではMSX-DOS2 なんてものまで発売され、頭の中は大パニック。そこで今月はこの DOSというものを、じっくりと説き明かしてみようと思うのだ。



### DOS(ドス)って 一体何なんだろう?

今月のテクニカル探検隊で解説 するのは、昨年夏にアスキーから 発売された『日本語MSX-DOS2』。 本論に入る前に、DOSという言葉 の意味と歴史を復習するよ。

DOSとは、\*Oisk Operating System"の略語。日本語では"ディスク を操作するプログラム"といった ところかな。BIOSを使って本体の ハードウエアを操作するように、 マシン語プログラムはDOSのサブ ルーチンを呼び出してディスクを 操作するわけだ。この呼び出すこ と自体を、\*OOSファンクションコ ール"または"BDOSコール"という

る予定だよ。

それでは、BASICのプログラム でもディスクを利用できるのに、 なぜMSX-DOSが必要なのか。第1 の理由は、MSXのメモリの都合だ。 まずは図1のMSXのメモリマップ (コンピュータのメモリがどのよう に使われているか表わした図)を、 ジックリとご覧あれ。

BASICのプログラムを使うときに は、本体の32キロバイトのメイン ROM(BASICのプログラムを処理す る BASICインタプリタ")と、32キロ バイトのメインRAMが主に使われ る。このとき実際にプログラミング に使えるのは、32キロバイトのRAM からシステムワークエリアを差し 引いた、約25キロバイトになるから

に応じてサブROMやディスクイン ターフェイス ROMが、3 月号で説明 した"スロット切り換え"によって 使われるぞ。

一方、MSX-DOSのメモリマップ は図1の右側。64キロバイトのメ インRAMから、システムワークエ リアを差し引いた、約53キロバイ トが使えるわけだね。

### MSX-DOSの先祖 P/MEMS-DOS

MSX-DOSが必要な2番目の理由 は、過去のソフトウエアの活用と、 他機種とのファイルの交換だ。

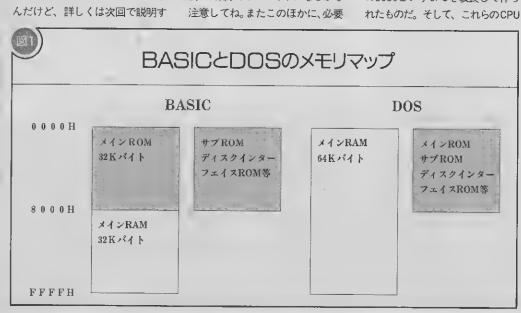
MSXで使われているCPUは、ザ イログ社のZ80。これはインテル社 の8080という CPUを改良して作ら

を使うコンピュータ用に、その昔 デジタルリサーチ社が開発したOOS が、CP/Mなんだ。

話がちょっと難しくなるけど、 MSX-DOSのファンクションコール は、CP/Mのファンクションコール に上位互換。つまりCP/Mでサポー トされている機能は共涌で、その 上にMSX-DOS独自の機能が追加 されたというわけ。だからCP/M用 に開発されたソフトウエアはその まま、あるいは簡単な改造をする ことで、MSX-DOSでも使える。な んとMSX~DOS用のCコンパイラで ある『MSX-C』などは、CP/M用のも のを改良して作られたとか……。

また16ビットマシンの標準DOS ともいえるほど普及しているのが MS-DOS。インテル社の8086とい う16ビットCPU用に、マイクロソ フト社が開発したものだ。MSX-DOS の"ディスクフォーマット"、つま りディスクにファイルを記録する 方法の規定は、MS-DOSと同じ。 そのためMSX-DOSとMS-DOSの間 で、ワードプロセッサで作った文 書などを簡単に交換できるんだ。

このように、CP/M互換のファン クションコールと、MS-DOS互換 のディスクフォーマットを合わせ 持つMSX-DOSは、他機種からのソ フトウエアの移植やファイルの交 換に威力を発揮する。そして、こ のMSX-DOSに漢字入出力機能など を追加したものが、今回紹介する 『日本語MSX-DOS2』なのだ。



### 日本語MSX-DOS2 に必要な機材は?

それでは、日本語MSX-DDS2(以 下00S2と略)を使うために必要な 機材を整理してみよう。

まず絶対に必要なのが、128キ ロバイトのビデオ RAMを持つMSX2 またはMSX2+と、フロッピーディ スクドライブ。これは本体内蔵で も外付けでもいいし、1D0タイプ のものでも使える。。

次に、あると便利なのが128キ ロバイトのメインRAM。表2の MSX2が、これに該当するマシンと いうわけだ。もしもキミのマシン のメインRAMが64キロバイトだっ たなら、128キロバイトのRAMを内 蔵したDOS2カートリッジを使おう。

OOS2には"RAMディスク"という 機能がある。これは、ファイルを フロッピーディスクに記録する代 わりに、RAMに記録する機能だ。 本体の電源を切るとファイルの内 容が消えてしまうという欠点があ るけど、フロッピーディスクより もデータのアクセス速度がはるか に速い。プログラムの開発や通信 などで必要なファイルを、一時的 に記録するのに便利なのだ。

メインRAMが128キロバイトの マシンの場合、RAMディスクの容 量は32キロバイト。でも、大容量 のメインRAMを持つMSX2と、RAM 内蔵のDOS2カートリッジを組み合 わせれば、その合計RAM容量から 96キロバイトを引いた値がRAMデ ィスクの容量になる。たとえばメ インRAMが256キロバイトのソニー のHB-F900に、128キロバイトRAM 内蔵のOOS2カートリッジを接続す れば、RAMディスクの容量は288キ ロバイトというわけだ。

ただし、RAM内蔵のDOS2カート リッジは、カートリッジの内部で スロットを拡張していることから、 基本スロットでしか使えない。こ れとは逆に、RAMを内蔵してない DOS2は、市販の拡張スロットボッ クスでも、使うことが可能だよ。

さて、メインRAMが64キロバイ トのマシンでも、"メモリマッパ" という機能があれば、RAMディス クの容量に64キロバイトが追加さ れる。でも、この機能の有無は、 マニュアルに書かれていないこと が多いんだ。

メインRAMが64キロバイトのマ シンに、メモリマッパが内蔵され ているかを調べるには、OOS2を起 動してRAMディスクの容量を調べ ればいい。またOOS2を使わずにメ モリマッパの有無を調べる裏技は、 BASIC C.

OUT 255, 1

とやってみることだ。その結果、 タイトル画面が表われたり、キー 入力を受け付けなくなるなどの異 常が起これば、メモリマッパがあ るというわけ。ただし、この方法 ではマシンに何が起こるかわから ないので、余分な周辺機器をはず し、フロッピーディスクをドライ ブから抜いた状態で実験しよう。 また、実験が終わったら、すぐに 電源を切ってね。

### パッケージの内容は こんな具合なのだ

DOS2のパッケージに入っている のは、カートリッジ、2枚のシス テムディスク、そしてマニュアル。 ここでは順番に、それぞれの内容 を紹介していこう。

カートリッジにはDOS2とディス クBASICを処理するプログラム、漢 字ドライバ、単漢字変換辞書のROM が含まれている。また、128キロバ イトのRAMを含むものと含まない ものがあるから、買うときに注意 しよう。前にも説明したように、 メインRAMが64キロバイトのマシ ンでは、RAM内蔵のOOS2カートリ ッジが必要になるんだ。RAM付き の価格は34,800円[税別]。RAMな しでは価格24,800円[税別]だよ。

システムディスクは、日本語版 と英語版が1枚ずつ。00S2を動か すために必要な"MSXDOS2.SYS"と "COMMAND2.COM"というファイル、

### MSX-DOS2に必要な機材

### 必要最小限の機材

MSX2(ビデオRAM128K)&ディスクドライブ(1DDでも可)

み合わせてみた。 スクドライブ(2Dc の H B-F D



### あると便利な機材

メモリマッパ付きMSX2(できればメインRAM128K以上)&MSX仕様24 ドット漢字プリンタ&MSX-JE内蔵MSX2またはカートリッジ&アナ ログRGBモニタ&2DDディスクドライブ(できれば2台)



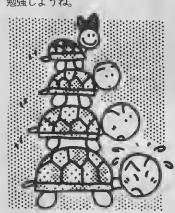
で、ソ を使 うための最強 システム

### 表2 メインRAM128Kバイト以上のMSX2

メーカー	機種	メインRAM	ディスク
パナソニック	FS-4600F	128Kバイト	2DD
パナソニック	FS-5000F2	128Kバイト	2DD×2
ソニー	HB-F900	256Kバイト	2DD×2
三菱	ML-G30 Model 1	128Kバイト	2DD
三菱	ML-G30 Model2	128Kバイト	2DD×2
日立	MB-H70	128Kバイト	2DD
ヤマハ	YIS604/128	128Kバイト	なし
ヤマハ	YIS805/128	128Kバイト	2DD
ヤマハ	Y1S805/256	256Kバイト	2DD×2
ヤマハ	CX-7/128	128Kバイト	なし
ヤマハ	CX-7M/128	128Kパイト	なし

いくつかの追加機能のコマンドフ ァイル、そしてDOS2の使い方を表 示するためのヘルプファイルが入 っている。エラーメッセージとへ ルプファイルは、日本語システム ディスクを使えば日本語で、英語 版のシステムディスクを使えば英 語で表示されるわけだね。

マニュアルは、入門用の『日本語 MSX-DOS2ユーザーズ・ガイド』と、 ちょっと高度なプログラマー向け 『日本語MSX-DOS2リファレンスマ ニュアル』に分かれている。いまま でのMSX-DOSには、プログラマー 用のマニュアルが付属していなか ったわけだけど、DOS2になってそ れが改善されたんだ。ファンクシ ョンコールの説明などといった専 門的な内容も、詳しく説明されて いる。よーくマニュアルを読んで 勉強しようね。



### ファイルを整理する 階層ディレクトリ

従来のMSX-DOSでは、1枚のデ ィスクに作れるファイルの数は最 大で112。また、多くのファイルが 記録されたディスクは、某(?) M マガ編集部の机の上のように整理 しにくい。この問題を改善するた めに、DOS2には"階層ディレクトリ" という機能が追加された。この構 造を図式化したのが図2だ。

\*DIR"コマンドでDOS2のシステム ディスクの内容を調べてみると、 次のような内容が表示される。

MSXDOS2. SYS COMMAND2. COM

UTILS ⟨dir⟩

HELP <dir>

一見すると、4つのファイルが あるように見えるけど、実はそう じゃない。"UTILS"と"HELP"はフ ァイルではなく、"サブディレクト リ"と呼ばれるもの。そして、それ ぞれのサブディレクトリの中に、 ファイルが入っているんだ。

サプディレクトリの中のファイ ルを調べるには、

DIR UTILS

のように、サブディレクトリの名 前を指定して、\*DIR\*コマンドを実 行すればよい。また、\*XDIR"とい うコマンドを使うと、サブディレ



### MSX-DOS2パッケージの構成

### カートリッジ

ROM64キロバイト(+RAM128 キロバイト&メモリマッパ)

### 日本語システムディスク

DOS2のシステムファイル&各 種外部コマンド&ヘルプファイル

### マニュアル

日本語MSX-DDS2ユーザーズ ガイド&リファレンスマニュアル

### 英語システムディスク

日本語ディスクとほぼ同じ。ヘル プファイルが英語バージョン。



⇒RAMを内蔵したDOS2のバッ ケージ内容。マニュアルもし っかりしたものが付属してい る。RAMなしパージョンも外 見はこれと同じだ。

クトリを含むディスク全体のファ イル名を表示できるぞ。それぞれ のコマンドを実行した結果は、図 2の中の写真を見てね。

DOS2のシステムディスクでは、 \*UTILS"というサブディレクトリに "XDIR"などのコマンドのファイル が、"HELP"というディレクトリに 各コマンドについてのヘルプファ イルが入っている。このように、 ファイルの種類によってサブディ

レクトリを分類し、ディスクの内 容を整理することが、階層ディレ クトリの目的なんだ。

また、サブディレクトリの中に、 さらにサブディレクトリを作るこ とも可能。階層ディレクトリの図 は、木の根から枝が分かれている ように見えるので、最初に\*DIR"コ マンドでファイルを表示した根の 部分を、"ルート(root)ディレクト リッと呼んでいる。

### 階層ディレクトリの概念

ルートディレクトリ

これが階層ディレクトリの概念 図。木が枝分かれしていくように 見えることから、ツリー構造など とも呼ばれている。ちょうど根っ こにあたるディレクトリがルート ディレクトリ、その下に作られる のがサブディレクトリだ。ファイ ルの種類などに応じてサブディレ クトリを設けていくと、ファイル MSXDOS2.SYS

COMMAND2.COM

AUTDEXEC.BAT

UTILS サブディレクトリー

CHKDSK.COM DISKCDPY.COM

HELP サブディレクトリー

ASSIGN.HLP ATDIR.HLP

イスクのボリュー 大名は 162月05/2 ★\*DiR"コマンドを実行してみたところ。

★こちらは"XDIR"を実行したところ。

の管理が容易になるぞ。

### DOS2で拡張された 機能いろいろ

先月号で詳しく紹介した漢字ド ライバや、いままで説明してきた RAMディスク、階層ディレクトリ のほかにも、OOS2には多くの拡張 機能が用意されている。ここでは その一部を紹介するね。

まず覚えてほしいのは、〝環境変 数"と呼ばれるもの。これはDOSが 動作する環境を指定するための変 数だ。環境変数の値を調べるには、 \*SET"コマンドを使う。00S2を動 かした直後の環境変数の値は、次 のように表示されるはずだ。

ECHO = OFF

PATH= ; A: ¥UTILS

SHELL= h:\u00e4command2.com

TEMP = h:¥

REDIR = ON

UPPER = OFF

PROMPT = OFF

TIME = 12

DATE = yy-mm-dd

HELP= A:\forall \text{HELP}

ここで、"TIME=12"というのは、 "TIME"という名前の環境変数の値 が"12″、つまり時刻を12時間方式 で表示することを表わしている。

SET TIME = 24

を実行してこの変数の値を"24"に 変えれば、時刻が24時間方式で表 示されるわけだ。このほかの環境 変数の意味については、DOS2付属 のリファレンスマニュアルで調べ ておこうね。コマンドの説明など も詳しく書かれているから、これ さえ読んで理解すれば、OOS2を使 いこなせるはずだ。また、ヘルブ ファイルも必要十分なものが入っ ているから、わからなくなったら 画面上に説明を表示させることも できるぞ。

このように、さまざまな種類が ある環境変数だけど、もっとも重 要なのは"PATH"と呼ばれるもの。 ちょっと難しいかもしれないけど、 よく読んでしっかり理解してね。

00S2のコマンドの中で、\*OIR\* などの基本的なコマンド(使用頻 度の高いコマンド)は、00S2のプロ グラムに組み込まれている。これ を総称して"内部コマンド"と呼び、 COMMANO2.COMのファイルに記録 されているんだ。

これに対して、"XOIR"などの使 う頻度が少ないコマンドや、プロ グラムが大きくて OOS に組み込む と不都合なコマンドは、システム ディスクの中に普通のファイルと して記憶されている。これが、外部 コマンド"と呼ばれるもので、00Sの アプリケーションプログラムも、 これにあたるわけだね。

さて、環境変数の PATH は、こ うした外部コマンドが記憶されて いる場所(サブディレクトリ)を表

### ヘルプ機能も充実してるのだし

ゲームでもアプリケーションでも「で説明してほしいもの。 そうなのだけど、マニュアルを読ま そんな期待に応えて、DDS2で ないと使えないソフトは、ユーザー 、はヘルプ機能が充実している。コマ にとって困った存在だよね。よほど、ンドの使い方がわからなくても、キ 複雑な使い方をしようというのなら、 - ボードから "HELP……" と入力 マニュアルを参照することも仕方なくすることで、画面上に説明が表われ いけど、基本的なことはソフトの中、るのだ。どう、なかなか賢いでしょ。

在江海上表示。 パスが確定された場合には、カレントトライズ、あるいは確 またライスのカレントラインようといか、パスによっては建設 れたティレクトリに立義されます。 

★日本語のヘルブファイルを表示。



★語バージョンはこんな。合だよ。

わすためのもの。試しに、

SET PATH=

と環境変数 "PATH"を消してみると、 "XOIR"などの外部コマンドが使え なくなってしまうよ。また、"PATH" に複数のディレクトリを指定する ことも可能で、

SET\_PATH = A: YUTILS; B: Y と指定すれば、ドライブAのサブ ディレクトリ "UTILS"に指定され たコマンドがなければ、ドライブ Bのルートディレクトリのコマン ドが実行されるというわけた。

これはあまり目立たないことだ けど、意外と便利な機能に00S2の ディスクに書き込まれた \*ポリュ ームID"という乱数がある。この値 によってディスクの交換を検出す るので、間違えてディスクを交換 してしまったときには、エラーが 表示される。1台のドライブでフ ァイルをコピーしているときに、 ディスクの交換を誤っても、致命 的な事故が起きないように改良さ れたわけだね。

このほかにも、DOS2で拡張され た機能として、MS-00Sと同じよ うな"リダイレクション"や "パイ プライン"といった機能もある。で も、これらのコマンドに関しては、 来月号で詳しく紹介する予定だか ら、お楽しみにね。

### ごめんなさい マニュアルの訂正です

非常に申し訳ない話なんだけど、 『日本語MSX-00S2リファレンスマ ニュアル』の第1版1刷に誤りが 見つかった。136ページに掲載され ているFIBの構造を表わした表は誤 り。このページの左下の表4が正 しいものです。手元のマニュアル を確認して、間違っていたら各自 で訂正しておいてください。

また、もうひとつついでにゴメ ンナサイ。昨年末から続いている 半導体の品不足のため、128キロバ イトのRAMを内蔵したDOS2カート リッジの生産が、注文に追いつか ないとのこと。もう少し待ってい てくださいね。

来月は、今回紹介できなかった DOS2の機能と、プログラマーにと っての00S2の意義について説明す る予定。また、テクニカル探検隊 で取り上げてほしい内容も常時受 け付けているので、はがきや封書 でMマガ編集部まで送ってね。 〒107-24

東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル (株)アスキー MSXマガジン編集部 『MSX2+テクニカル探検隊』係

### FIBの構造(マニュアルの訂正)

オフセット	内 容	オフセット	内容
00H	常にFFH	13H~14H	開始クラスタ
01H~0DH	ファイル名(00社で終わる文字列)	15H~18H	ファイル長
оен	ファイル属性	19H	ドライブ番号
0FH~10H	最終更新時刻	1AH~3FH	内部情報(参照・書き替え禁止)
11H~12H	最終更新年月H		

これはリファレンスマニュアル136ページの表を訂正したもの。オフセット はFIB先頭からのバイト数を表わしている。詳細はマニュアル参照のこと。

# お便利ツール プログラムリスト

### 〈ボイスレコーダ〉

```
10 '[ Start Up ]
20 MAXFILES=2'( #1=Screen, #2=Disk
30 CLEAR 256,&HCFFF:PRINT "Just a moment,p)eas
40 ON STOP GOSUB 770:STOP DN'( Never RETURN, F
orce Termination
50 RESTORE 1650:DEFINT A-Z:I=%HD007
40 READ A$:IF A$="*" THEN 70 ELSE POKE I, VAL("
%h"+A$):I=I+1:80T0 60
70 DEFUSR=%HD007:U=USR(0)
80 SCREEN 0:KEY OFF:WIDTH 40:COLOR 15,4,4:REST
90 FOR I=1 TO 19:READ A$:LOCATE 3,I:PRINT A$:N
100 '[ Declare All Variables ]
110 K$(0)="Tt":K$(1)="Pp"+CHR$(28):K$(2)="Uu"+
CHR$(30):K$(3)="L1":K$(4)="Ee"
120 K$(5)="Rr":K$(4)="Vv"+CHR$(29):K$(7)="Dd"+
CHR$(31):K$(8)="S5":K$(9)="Qq"
130 K$(10)=CHR$(24)'( SELECT Key
140 SP=9:80SUB 1060'( Default Speed
150 DR$="A:":NM$="":80SUB 230'( File Name
160 DIM I,J,K,K$,ER,DS,X,Y,MS$,ID,C$'{ Reserve
 Memory For Variables
170 DS=(FRE(0)-256)/2:DIM DA(DS):GOSUB 1230'(
Use Free Memory Almost
180 ON ERROR GOTO 670'( To Recover Usual Error
190 GOTO 460
200 ′<< Subroutines >>
210 '[ Switch Drive 3
220 IF DR$="A:" THEN DR$="B:" ELSE DR$="A:"
230 'I Display File Name J
240 MS$=DR$+LEFT$(NM$+SPACE$(12),12)
250 LOCATE 16,1:PRINT MS$:RETURN
260 '[ Message ]
270 LOCATE 10,22:PRINT MS#;:RETURN
280 /[ Clear Message ]
290 LOCATE 10,22:PRINT SPC(25):RETURN
300 '[ Confirm ]
310 MS$="*=OUAF"Z# (y/n) ?":80SUB 260
320 K#=INKEY#:IF K#="" 80TO 320 ELSE IF INSTR(
"YyNn",K$) = Ø 80T0 320
330 GOSUB 280:IF K$ = "Y" OR K$ = "Y" THEN RET
URN
340 RETURN 340'( Force Return To Main By Error
350 '[ On Function Key ]
360 K=0:RETURN 560
370 K=1:RETURN 560
380 K=2:RETURN 560
390 K=3:RETURN 560
400 K=4:RETURN 560
410 K=5:RETURN 560
420 K=6:RETURN 560
430 K=7:RETURN 560
440 K=8:RETURN 560
450 K=9:RETURN 560
460 'I Main Entry ]
470 ON KEY 60SUB 360,370,380,390,400,410,420,4
30,440,450
480 '[ Main Loop ]
      FOR I=1 TO 10:KEY(I) ON:NEXT
500
      IF INKEY$ <> "" GOTO 500'( Flush Key Buf
fer
```

```
510
      '[ Get Command ]
      K$=INKEY$:IF K$ = "" GOTO 520
520
530
      K=0
540
        IF K>10 GOTO 520
550
        IF INSTR(K\pm(K),K\pm) = 0 THEN K=K+1:GOTO
 540
560
      '[ Execute Command -]
      FOR I=1 TO 10:KEY(I) OFF:NEXT
570
580
      60SUB 610
      ON K+1 GOSUB 890,950,1010,1150,860,920,9
590
80,1040,1080,840,210
40B
      GOSU8 640:50TO 480
610 'f Set Function Key 1
620 IF K < 0 OR K > 9 THEN RETURN
630 LOCATE 4-(K>4)*17,6+(K MOD 5)*2:PRINT "●":
RETURN
640 '[ Reverse Function Key
450 IF K < 0 OR K > 9 THEN RETURN
660 LOCATE 4-(K>4)*17,6+(K MOD 5)*2:PRINT " ":
RETURN
670 '[ Error Trap ]
680 IF ERL = 340 AND ERR = 3 THEN RESUME 600
690 IF ERR = 53 OR ERR = 56 THEN ER=1:RESUME N
EXT'( File not found
700 IF ERR = 70 THEN ER=2:RESUME NEXT'( Disk o
ffline
710 IF ERR = 48 THEN ER=3:RESUME NEXT'( Disk w
rite protected
720 IF ERR = 66 THEN ER=4:RESUME NEXT'( Disk f
u11
730 IF ERR = 67 THEN ER=5:RESUME NEXT'( Too ma
ny files
740 IF ERR = 56 OR ERR = 62 THEN ER=6:RESUME N
EXT'{ Bad file name
750 IF ERR = 55 THEN ER=7:RESUME NEXT'( Input
past end
760 IF ERR = 60 OR ERR = 69 THEN ER=8:RESUME N
EXT'( Disk I/O error
770 '[ Termination ]
780 ON ERROR GOTO 820
790 VOP(1)=VOP(1) OR &801000000
800 COLOR 15,0:KEY ON
810 FOR I=1 TO 10:KEY(I) OFF:NEXT
820 ON ERROR GOTO 0
830 END
840 'C Quit ]
850 80SUB 300:GOTO 770
860 '[ Clear ]
870 GOSU8 300:ERASE DA: DIM DA(DS)
880 GOSUB 1230:NM#="":GOTO 230
890 '[ Test Mode ]
900 CMD VC 0
910 RETURN
920 '[ Recording ]
930 CMD VC 1,0A
940 GOTO 1230
950 '[ Play Back ]
960 CMD VC 2,DA
970 RETURN
980 '[ Reverse ]
990 CMO VC 3,DA:CMO VC 2,DA:CMD VC 3,DA
1000 RETURN
1010 '[ Speed up 3
1020 SP=SP+1:IF SP>15 THEN SP=15
1030 SOTO 1040
1040 '[ Speed down ]
1050 SP=SP-1:IF SP<0 THEN SP=0
1060 '[ Set speed ]
1070 CMO VC 4,SP:LOCATE 30,3:PRINTUSING "##";S
P:RETURN
```

```
1080 'f Save ]
1090 IF DA(2) = 0 THEN MS#="b6age" 7" #":GOTO 13
1100 IO=1:GOSUB 1400:IF ER THEN GOSUB 1240:GOT
O 1220 ELSE IF K# = "" GOTO 1220
1110 GOSUB 230:ER=0:COPY DA TO DR$+NM$:IF ER T
HEN GOSUB 1240:GOTO 1220
1120 I=INT((DA(2)+1)/2)+2:ERASE DA:DIM DA(I)
1130 COPY DR$+NM$ TO DA: IF ER THEN GOSUB 1240:
GOTO 1180
1140 COPY DA TO DR#+NM#: IF ER THEN GOSUB 1240:
GOTO 1220 ELSE 1180
1150 '[ Load ]
1160 IO=0:GOSUB 1400:IF ER THEN GOSUB 1240:GOT
0 1220 ELSE IF K$ = "" GOTO 1220
1170 GOSUB 230
1180 '[ Adjust Dimension & Load ]
1190 ERASE DA:DIM DA(DS):ER=0:COPY DR$+NM$ TO
1200 IF ER THEN GOSUB 1240: ERASE DA:DIM DA(DS)
1210 CMB VC 3,DA:CMB VC 3,DA'( Justify Data Si
1220 '[ Pop LOAD or SAVE Button ]
1230 LOCATE, 16,3:FRINTUSING "#####";DA(2):RETU
1240 '[ Error Message ]
1250 IF ER = 1 THEN MS#="ファイル が" ありません":GOTO 1
1260 IF ER = 2 THEN MS#="デ"ィスク き いれて くた"さい":GO
TO 1330
1270 IF ER = 3 THEN MS≢="かきごみ きんし て"す":GOTO 13
1280 IF ER = 4 THEN MSキ="ディスク ガ いっぱい です":G
OTO 1330
1290 IF ER = 5 THEN MSキ="ファイル か" つくれません":GOTO
1339
1300 IF ER = 6 THEN MS#="ファイルめい あやまり":GOTO 133
1310 IF ER = 7 THEN MS$="$#2的$世心":GOTO 1330
1320 MSキ="ディスク I/O エラ-"
1330 'E Hit Any Key
1340 PLAY"T120L4V1503C"
1350 MS$=LEFT$("*"+MS$,30):X=INT((240-LEN(MS$)
*7)/2):GOSUB 260
1360 IF INKEY# <> "" GOTO 1360
1370 IF INKEY$ = "" GOTO 1370
1380 FLAY"T120L16V15D6G"
1390 GOTO 280
1400 '[ Input File Name ]
1410 COLOR ,1,1:CLS
1420 PRINT"<<< *.VCD in "DR$" >>>"
1430 ER=0:FILES DR$+"*,VCD":IF ER > 1 G0TO 154
Ø ELSE E8=Ø
1440 PRINT: IF IO THEN PRINT"> Save"; ELSE PRIN
T"> Load";
1450 K$="":INPUT" File ":K$:IF K$ = "" GOTO 15
4Ø ELSE NM事=长事
1460 IF MID$(K$,2,1) <> ":" GOTO 1480
      PRINT"% Sorry, Please input without Dri
1470
ve Name.":GOTO 1440
148Ø FOR I=1 TO LEN(NM$)
       C#=MID#(NM#,I,1)
1490
       IF "a" =< C$ AND C$ =< "z" THEN MIDs(NM
事,I)=CHR事(ASC(C事)-&H2Ø)
1510 NEXT
1520 I=INSTR(NM*,".")+1:IF I<0 THEN I=LEN(NM*)
1530 NM$=LEFT$(NM$,I)+".VCB"
1540 COLOR ,4,4:CLS:RESTORE:FOR I=1 TO 19:READ
A*:LOCATE 3,1:PRINT A*:NEXT
```

1550 GOSUB 610:GOSUB 1060:GOSUB 1230:RETURN

```
1560 DATA " FILE NAME CA:
1570 DATA " USED MEMORY:
                                    SPEED:",,
                                21
1580 DATA "[ ] T (747772)
                                  3 R:0745"
1590
      DATA "I
               J P:サイセイ
                                  3 ∀: #" ≠クテンサイセイ*
1600 DATA "E 3 U:nt9#
                                    D:10/99"
1610 DATA "[ ] L: BEDE
                                  □ 5:ホソ"ン"
                                ſ
1620 DATA "E I E:xtypadta
                                [ ] Q:Didyad",,
                 CTRL: T,R,P,V / ティシ",
SELECT: ドライプ ヰリカエ"
1630 DATA "
1640 DATA "
1650 DATA 01,05,00,11,0D,FE,21,13
1660 DATA D0,ED,B0,C9,F1,C3,18,D0
1670 DATA 00,CF,56,CF,43,CD,1C,52
1680 DATA 78,FE,05,D2,5A,47,E5,87
1690 DATA 4F,06,00,21,34,D0,09,5E
1700 DATA 23,56,E1,D5,C9,48,D0,B5
1710 DATA D0,2C,D1,87,D1,70,D1,3E
1720 DATA 06,CD,41,01,F3,DB,A9,E6
1730 DATA 02,28,FA,C9,CD,3E,D0,3E
1740 DATA 0E,D3,A0,D8,A9,E6,02,28
1750 DATA 0A,DB,A2,87,3E,07,17,D3
1760 DATA AB,18,F0,FB,C9,F5,CF,2C
1770 DATA 3A,A5,F6,F5,3E,01,32,A5
1780 DATA F6,CD,A4,5E,F1,32,A5,F6
1790 DATA F1,E5,F5,69,60,28,56,28
     DATA SE,ED,53,B1,D0,0A,6F,26
1810 DATA 00,29,23,22,83,00,EB,2A
1820 DATA B1,D0,A7,ED,52,11,06.00
1830 DATA A7,ED,52,DA,5A,47,EB,2A
1840 DATA B3,D0,09,01,04,00,09,F1
1850 DATA A7,20,04,73,23,72,28,EB
1860 DATA E1,C9,00,00,00,00,00,AF,CD
1870 DATA 64,D0,E5,B5,D5,CD,3E,D0
1880 DATA E1,CD,23,D1,E7,28,36,36
1890 DATA 01,3E,0E,D3,A0,DB,A2,47
1900 DATA DB,A9,E6,02,28,27,DB,A2
1910 DATA 88,28,F5,18,08,D8,A9,E6
1920 DATA 02,28,1A,DB,A2,88,28,09
1930 DATA 47,87,3E,07,17,D3,AR,18
1940 DATA 03,34,20,E9,23,36,01,A7
1950 DATA EB,52,19,38,E0,FB,E7,28
1960 DATA 05,36,00,23,18,F8,E1,CD
1970
     DATA 08,D1,E1,C9,E5,CD,23,D1
1980 DATA E7,28,06,18,1A,A7,28,F8
1990 DATA 13,EB,A7,ED,52,EB,E1,73
2000 DATA 23,72,23,C9,5E,23,56,23
2010 DATA E5,19,EB,E1,C9,3E,01,CD
2020 DATA 64,D0,E5,D5,CD,3E,D0,E1
2030 DATA CD,23,D1,0E,0F,46,79,D3
2040 DATA AB,EE,01,4F,DB,A9,E6,02
2050
     DATA 28,24,C3,55,D1,00,00,00
2060 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00
2070 DATA 00,00,00,00,10,E6,7E,A7
2080 DATA 20,04,79,EE,01,4F,23,A7
2090 DATA ED,52,19,DA,3C,D1,FB,E1
2100 DATA C9,CF,2C,CD,1C,52,E5,7B
2110 DATA FE,10,D2,5A,47,16,00,21
2120 DATA 4C,D1,19,22,4A,D1,E1,C9
2130 DATA AF,CD,64,D0,E5,EB,CD,08
2140 DATA D1,48,42,79,80,C4,99,D1
2150 BATA E1,C9,E5,C5,7E,A7,20,1B
2160 DATA E5,11,01,00,23,13,08,79
2170 DATA 80,20,03,E1,18,13,7E,A7
2180 DATA 28,F2,E3,C5,48,42,CD,C2
2190 DATA D1,C1,E1,23,08,79,80,20
2200 DATA DB,C1,E1,E5,C5,5D,54,09
2210 DATA 28,C8,38,C8,19,7E,08,1A
2220 DATA 77,08,12,28,13,08,79,80
2230 DATA 20,F3,C1,E1,C9,FF,*
```

# お便利ツールプログラムリスト 〈サンプルプログラム〉

```
10 SCREEN 1,2:WIDTH 32:COLOR 10,1,1:KEYO
FF:CLEAR 256,&HCFFF
20 LOCATE 11,10:PRINT "ちょっと まってね"
30 DEFINT A-Z:DIM A*,B*,C*,G,I,J,K,P,S,X
40 FOR I=0 TO 4:A$="":FOR J=0 TO 31:READ
 C#
50 A$=A$+CHR$(VAL("&f,"+C$)):NEXT
60 B$=MID$(A$,9,8):MID$(A$,9)=MID$(A$,17
,8):MID$(A$,17)=B$:SPRITE$(I)=A$:NEXT
70 I=%HD007:DEFUSR=%HD007:RESTORE 600
80 READ As:IF As<>"*" THEN POKE I, VAL("&
h"+A$): I=I+1:GOTO 80
90 U=USR(0):DS=(FRE(0)-256)/4:DIM D1(DS)
100 COPY "orya.vcd" TO D1:COPY "ite.vcd"
 TO D2
110 CLS:P=0:X=10:S=0:G=0
120 PUTSPRITE 0,(X*8,83),15,0
130 LOCATE 11,9:PRINT "hit any key"
140 IF INKEY#="" THEN 140:ELSE CLS
150 Y=RND(1)*3+10
160 FOR I=31 TO X+2 STEP -1
170 LOCATE I,Y:PRINT ". ";
180 IF STRIG(0)=0 THEN P=(P+1) MOD 2: GO
TO 200
190 IF STICK(0)=1 THEN P=4 ELSE IF STICK
(0)=5 THEN P=2 ELSE P=3
200 PUTSPRITE 0,(X*8,83),15,P
210 NEXT
220 LOCATE I+1,Y:PRINT"*";
230 IF (14-P)=Y THEN CMD VC 2,D1:S=S+1 E
LSE CMD VC 2,D2:G=G+1
240 IF S=10 THEN S=0:X=X+1
250 IF G=3 THEN 280
260 FOR K=0 TO 200:NEXT:LOCATE I+1,Y:PRI
NT " ";
270 GOTO 150
280 LOCATE 12,9:PRINT "GAME OVER"
290 LOCATE 11,13:PRINT "hit any key"
300 IF INKEY$<>"" THEN 300
310 IF INKEY$="" THEN 310 ELSE 110
320 DATA 01,03,07,07,07,07,0B,08,C0,E0
330 DATA F0,50,50,F0,E0,08,0E,06,07,06
340 DATA 03,01,03,03,18,D8,D8,20,A0,D0
350 DATA A0,C0,01,03,07,07,07,0F,0D,08
360 DATA C0,E0,F0,50,50,F0,E8,18,06,07
370 DATA 06,07,07,03,06,0F,D8,D8,20,E0
380 DATA 70,80,60,78,00,0E,1F,3F,3F,3A
390 DATA 3A,2F,00,00,00,80,A0,E0,E0,40
400 DATA 30,6F,1F,36,39,16,0C,1E,C0,80
410 DATA C0,60,F0,7A,1E,06,00,0E,1F,3F
420 DATA 3A,3A,3F,2F,00,00,00,80,A0,E0
430 DATA E0,40,30,6F,1C,33,3B,17,03,0F
440 DATA C1,FF,FF,E0,80,00,00,80,00,1C
450 DATA 3E,75,75,7F,7F,5E,00,04,04,0C
460 DATA 5C,88,F0,60,61,DF,37,67,77,2E
470 DATA 07,0F,C0,C0,80,00,00,00,00,80
480 DATA 06,0E,0A,18,05,05,0A,2A,01,1D
490 DATA 41,2A,15,1D,04,2B,06,02,07,02
```

```
500 DATA 09,09,01,02,10,17,03,02,0A,03
510 DATA 09,01,08,0E,0B,17,06,03,21,29
520 DATA 01,18,02,07,06,03,03,14,03,21
530 DATA 04,01,3F,22,09,01,09,06,02,36
540 DATA 03,06,06,06,08,04,03,08,06,04
550 DATA 05,18,14,01,00,02,05,0A,02,24
560 DATA 40,3D,06,11,0A,23,35,03,01,21
570 DATA 08,01,08,06,01,18
580
590 / ココカラ ハ サンフ°リンク* フ°ロク*ラム ノ テ*ータ ト オ
ナシ" チ" ス
600 DATA 01,05,00,11,00,FE,21,13
610 DATA D0,ED,B0,C9,F1,C3,18,D0
620 DATA 00,CF,56,CF,43,CD,1C,52
630 DATA 78,FE,05,D2,5A,47,E5,87
640 DATA 4F,06,00,21,34,D0,09,5E
650 DATA 23,56,E1,D5,C9,4B,D0,85
660 DATA D0,2C,D1,87,D1,70,D1,3E
670 DATA 06,CD,41,01,F3,DB,A9,E6
680 DATA 02,28,FA,C9,CD,3E,D0,3E
690 DATA 0E,D3,A0,DB,A9,E6,02,28
700 DATA 0A,D8,A2,87,3E,07,17,D3
710 DATA A8,18,F0,FB,C9,F5,CF,2C
720 DATA 3A,A5,F6,F5,3E,01,32,A5
730 DATA F6,CD,A4,5E,F1,32,A5,F6
740 DATA F1,E5,F5,69,60,28,56,28
750 DATA 5E,ED,53,B1,D0,0A,6F,26
760 DATA 00,29,23,22,83,D0,EB,2A
770 DATA 81,D0,A7,ED,52,11,06,00
780 DATA A7,ED,52,DA,5A,47,EB,2A
790 DATA 83,D0,09,01,04,00,09,F1
800 DATA A7,20,04,73,23,72,28,EB
810 DATA E1,C9,00,00,00,00,AF,CD
820 DATA 64,D0,E5,D5,D5,CD,3E,D0
830 DATA E1,CD,23,D1,E7,28,36,36
840 DATA 01,3E,0E,D3,A0,DB,A2,47
850 DATA D8,A9,E6,02,28,27,D8,A2
860 DATA 88,28,F5,18,08,DB,A9,E6
870 DATA 02,28,1A,D8,A2,B8,28,09
880 DATA 47,87,3E,07,17,D3,A8,18
890 DATA 03,34,20,E9,23,36,01,A7
700 DATA ED,52,19,38,E0,F8,E7,28
910 DATA 05,36,00,23,18,F8,E1,CD
920 DATA 08,D1,E1,C9,E5,CD,23,D1
930 DATA E7,28,06,18,1A,A7,28,F8
940 DATA 13,E8,A7,ED,52,EB,E1,73
950 DATA 23,72,23,C9,5E,23,56,23
960 DATA E5,19,EB,E1,C9,3E,01,CD
970 DATA 64,D0,E5,D5,CD,3E,D0,E1
980 DATA CD,23,D1,0E,0F,46,79,D3
990 DATA AB,EE,01,4F,DB,A9,E6,02
1000 DATA 28,24,03,55,D1,00,00,00
1010 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
1020 DATA 00,00,00,00,10,E6,7E,A7
1040 DATA ED,52,19,DA,3C,D1,FB,E1
1050 DATA C9,CF,2C,CD,1C,52,E5,7B
1060 DATA FE,10,D2,5A,47,16,00,21
1070 DATA 4C,D1,19,22,4A,D1,E1,C9
1080 DATA AF,CD,64,D0,E5,EB,CD,0B
1090 DATA D1,48,42,79,80,C4,99,D1
1100 DATA E1,C9,E5,C5,7E,A7,20,18
1110 DATA E5,11,01,00,23,13,08,79
1120 DATA 80,20,03,E1,18,13,7E,A7
1130 DATA 28,F2,E3,C5,48,42,CD,C2
1140 DATA D1,C1,E1,23,08,79,80,20
1150 DATA DB,C1,E1,E5,C5,5B,54,09
1160 DATA 2B,CB,38,CB,19,7E,08,1A
1170 DATA 77,08,12,28,13,08,79,80
1180 DATA 20,F3,C1,E1,C9,FF,*
```

## SHORT PROGRAM ISLAND

# SHORT PROGRAM ISLAND

# D·E·E·P LIST

10 SCREEN 1,2,0:COLOR 15,1,1:WIDTH 32:KEY OFF :CLEAR 1000,&H8FFF:DEFINT A-Z 20 ON STOP GOSUB 1710:DEF USR=&HC007 30 R=RND(-TIME):LOCATE 11,10:PRINT"すごし まってね" 40 DIM M\$(4,8),L(19,19),XX(3),YY(3) 50 FOR I=0 TO 119:READ A\$:VPOKE 128\*8+I,VAL(" %h"+A\*):NEXT 60 FOR I=0 TO 79:READ A\$:VPOKE 97\*8+I,VAL("&h "+A\$) :NEXT 70 FOR I=0 TO 4:FOR J=0 TO 8:REAO M\$(I,J):NEX T J.I 80 FOR I=0 TO 3:REAO XX(I), YY(I):NEXT:I=%HC00 90 READ As: IF As<>"\*" THEN POKE I, VAL("&H"+As ):I=I+1:GOTO 90 100 U=USR(128):U=USR(255):STOP ON 110 120 NO=0:FL=1:FU=100:BO=10:BA=100:O=0:TE=0:TL =1:SC=0:GL=0 130 140 FOR I=0 TO 23:1 DIL 150 V=RND(1)\*20:W=RND(1)\*20:IF L(V,W)<>0 THEN 150 ELSE L(V,W)=1:NEXT 160 FOR I=0 TO 4' BOMB 17@ V=RND(1)\*20:W=RND(1)\*20:IF L(V,W)<>0 THEN 170 ELSE L(V,W)=2:NEXT 180 FOR I=0 TO 4: ' BATTERY 19@ V=RND(1)\*20:W=RND(1)\*20:IF L(V,W)<>@ THEN 190 ELSE L(V,W)=3:NEXT 200 FOR I=0 TO 9+RNO(1)\*6: GOLD 210 V=RND(1)\*20:W=RND(1)\*20:IF L(V,W)<>0 THEN 210 ELSE L(V,W)=7:NEXT 220 FOR I=0 TO 15+FL\*2: ' ENEMY 230 V=RND(1)\*20:W=RND(1)\*20:IF L(V,W)<>0 THEN 230 ELSE L(V,W)=4:NEXT 240 FOR I=0 TO RND(1)\*5: ' TRAP 1 250 V=RND(1)\*20:W=RNO(1)\*20:IF L(V,W)<>0 THEN 250 ELSE L(V,W)=8:NEXT 260 FOR I=0 TO RND(1)\*5: TRAP 2 270 V=RND(1)\*20:W=RND(1)\*20:IF L(V,W)<>0 THEN 270 ELSE L(V,W)=9:NEXT 280 IF RND(1)>.33 THEN 300 290 V=RNO(1)\*20:W=RNO(1)\*20:IF L(V,W)<>0 THEN 290 ELSE L(V,W)=10:' TRAP 3 300 V=RND(1)\*20:W=RND(1)\*20:IF L(V,W)<>0 THEN 300 ELSE L(V,W)=6: ' L.UP 310 V=RND(1)\*20:W=RND(1)\*20:IF L(V,W)<>0 THEN 310 ELSE L(V,W)=5:' EXIT 320 X=RND(1)\*20:Y=RND(1)\*20:IF L(X,Y)<>0 THEN 320 330 / 340 CLS:LOCATE 5,4:PRINT STRING\$(12,128) 350 FOR I=5 TO 13:LOCATE 5,I:PRINT CHR\$(128); SPC (10); CHR\$ (128): NEXT 360 LOCATE 5,14:PRINT STRING\$(12,128) 370 GDSUB 600:GOSUB 580:U=USR(4) 380 ' MAIN 390 IF INKEY\$<>"" THEN 390 400 A=ASC(INKEY\$+" "):IF A<28 DR A>30 THEN 40 n 410 DN (A-27) GDSUB 430,460,490

430 ND=4:GDSUB 580:NO=3:GOSUB 580:NO=2:GDSUB

420 GOTO 390

580:NO=0:GOSUB 580

```
440 D=(D+1) MOD 4
450 RETURN
460 NO=2:GOSUB 580:NO=3:GOSUB 580:NO=4:GOSUB
580:NO=0:GOSU8 580
47@ D=D-1*SGN(D)+3-3*SGN(O)
480 RETURN
490 NO=1:GOSUB 580:FOR I=0 TO 150:NEXT:NO=0:G
OSU8 580
500 X=X+XX(D):IF X<0 THEN X=19 ELSE IF X>19 T
HEN X=Ø
510 Y=Y+YY(D): IF Y<0 THEN Y=19 ELSE IF Y>19 T
HEN Y=0
520 ON L(X,Y) GOSUB 700,730,760,790,1090,1210
,1240,1280,1330,1420
530 GOTO 550
540 L(X,Y)=0
550 FU=FU-1:SC=SC+1:GOSUB 650:IF FU<=0 THEN 1
140
560 RETURN
570
580 FOR I=0 TO 8:LOCATE 6,5+I:PRINT M$(NO,I):
NEXT
590 RETURN
400 LOCATE 7,2:PRINTUSING "FLOR B##";FL
610 LOCATE 19,12:PRINTUSING "T.LV
                                       ##";TL
620 LOCATE 19,14:PRINTUSING "GOLD ####";GL
630 LOCATE 19,8:PRINTUSING "BOMB
                                      ##" :BO
640 LOCATE 19,6:PRINTUSING "BATT
                                     ###" : BA
450 LOCATE 19,4:PRINTUSING "FUEL ####";FU
660 DX=A8S(V-X):DY=A8S(W-Y)
670 DI=DX*-(DX<11)-(20-DX)*(DX>10)+0Y*-(DY<11
) - (20 - DY) * (DY > 10)
680 LOCATE 19,10:PRINTUSING "DIST
                                       ##" # 19 1
690 RETURN
700 LOCATE 10,12:PRINT "cd":LOCATE 7,17:PRINT "OIL ヲ みつけた!!"
710 U=USR(3):FU=FU+21:GOSU8 1120:LOCATE 7,17:
PRINT SPC(12)
720 FETURN 540
730 LOCATE 10,12:PRINT "ab":LOCATE 7,17:PRINT "80MB ラ みつけた!!"
740 U=USR(3):80=B0+3:GOSUB 1120:LOCATE 7.17:P
RINT SPC(13):GOSUB 630
750 RETURN 540
760 LOCATE 10,12:PRINT "ef":LOCATE 7,17:PRINT
 "BATTERY ヲ みつけた!!
770 U=USR(3):BA=100:GOSU8 1120:LOCATE 7.17:PR
INT SPC(16):GOSUB 640
780 RETURN 540
790 LOCATE 10,11:PRINT "gh"+CHR$(31)+CHR$(29)
+CHR$(29)+"ij"
800 LOCATE 7,17:PRINT "7き に 7 කිරේ!!":GOSUB 66
闭
810 GOSUB 1120:GOSUB 1120:HP=RND(1)*(16+FL*4)
+FL.*5
820 IF BA+BO=0 THEN 880
830 LOCATE 4,17:PRINT "[T] THUNDER [B] 80MB"
840 IF INKEY$<>""
                  THEN 840
850 A$=INKEY$:IF A$="" THEN 850
860 ON INSTR("TtBb",A≢) GOTO 920,920,970,970
870 GDTO 840
880 U=USR(2):FOR I=0 TO 20:COLOR ,3:COLOR ,1:
NEXT
890 GOSUB 640:DA=HP:FU=FU-HP
900 LOCATE 7,19:PRINTUSING "たい場合サマ" ### の タ"
メーシ* " (DA
910 GOSUB 650:IF FUK=0 THEN 1140 ELSE 1040
920 IF BA=0 THEN 1000 ELSE U=USR(0):FOR I=0 T O 20:COLOR ,10:COLOR ,1:NEXT 930 BA=BA-10:GOSUB 640:DA=RND(1)*(30+TL*10)+(
TL-1) *10
940 LOCATE 7,19:PRINTUSING "てき に ### の ダ メーシ
";DA
950 HP=HP-DA:IF HP<=0.THEN 1040
960 GOSUB 1120:LOCATE 7,19:PRINT SPC(17):GOTO
```

```
1 (2) (2) (2)
970 IF BO=0 THEN 1000 ELSE U≕USR(1):FOR I=0 T
0 20:COLOR ,4:COLOR ,1:NEXT
980 BO=BO-1:GOSUB 630:DA=60
990 GOTO 940
1000 U=USR(2):FOR I=0 TO 20:COLOR ,8:COLOR ,1
:NEXT
1010 DA=RNB(1)*(20+5*FL):LOCATE 7,19:PRINTUSI
NG "### ダ"メーシ" うけた" ¿DA
1020 GOSUB 1120:LOCATE 7,19:FRINT SPC(14)
1030 FU=FU-DA:GOSUB 650:IF FU<=0 THEN 1140 EL
1040 LOCATE 10,11:PRINT " "+CHR$(31)+CHR$(29
)+CHR*(29)+"
1050 LOCATE 7,21:PRINT "てき ヲ たおした!!":TE=TE+8*
FL
1060 GOSUB 1120:GOSUB 1120:LOCATE 4,17:PRINT
SPC(21):LOCATE 7,21:PRINT SPC(11)
1070 LOCATE 7,19:PRINT SPC(21)
1080 RETURN 540
1090 LOCATE 10,11:PRINT "♣#":LOCATE 9,12:PRIN
  ". #":LOCATE 10,13:PRINT "**
1100 LOCATE 7,17:PRINT "かいた"も ヲ みつけた!!":U=USR
1110 FL=FL+1:BA=100:ERASE L:DIM L(19,19):RETU
RN 140
1120 FOR I=0 TO 1600:NEXT
1130 RETURN
1140 LOCATE 8,6:PRINT "EMPTY!":U=USR(128):U=U
SR(7):GOSUB 1120:GOSUB 1120
1150 LOCATE 5,19:PRINTUSING "Your SP:#### GP
:####";SC+FL*20+TE,GL
1140 GOSUB 1120:LOCATE 7,21:PRINT "[ANY KEY]
REPLAY"
1170 IF INKEY$<>"" THEN 1170
1180 IF INKEY$="" THEN 1180
1190 U=USR(128):CLS:LOCATE 11,10:PRINT"∜30 $5
1200 RETURN 120
1210 LOCATE 10,12:PRINT "**":LOCATE 7,17:PRIN
T "L.UP ヲ みつけた!!"
1220 U=USR(3):TL=TL+1:GOSUB 610:GOSUB 1120:LO
CATE 7,17:PRINT SPC(13)
1230 RETURN 540
1240 GP=(RND(1)*FL*30)+FL:GL=GL+GP
1250 LOCATE 10,12:PRINT "**":LOCATE 7,17:PRIN
TUSING "###GOLD ラ みつけた!!";GF
1260 U=USR(3):GOSUB 620:GOSUB 1120:LOCATE 7,1
7:PRINT SPC(16)
1270 RETURN 540
1280 GOSUB 1430:DA=RNU(1)*31
1290 U=USR(2):FOR I=0 TO 20:COLOR ,8:COLOR ,1
*NEXT
1300 LOCATE 7,17:PRINTUSING "## ダ"メーシ" うけた";D
1310 GOSUB 1120:LOCATE 7,17:PRINT SPC(13)
1320 RETURN 540
1330 GOSUB 1430:FOR K=0 TO 3
1340 NO=4:COLOR ,14:GOSUB 580:NO=3:COLOR ,1:G
1350 NO=2:COLOR ,15:GOSUB 580:NO=0:COLOR ,1:G
DSUB 580:NEXT
1340 FOR I=0 TO 8:LOCATE 6,5+1:PRINT SPC(10):
FOR J=0 TO 70:NEXT J,I
1370 NO=0:60SUB 580
1380 X=RND(1)*20:Y=RND(1)*20:IF L(X,Y)<>0 THE
N 1380
1390 GOSUB 650:LOCATE 7,17:PRINT "7-7° Lt!"
1400 GOSUB 1120:LOCATE 7,17:PRINT SPC(8)
1410 RETURN 540
1420 RETURN 540
1430 LOCATE 10,12:PRINT "宝宝":LOCATE 7,17:PRIN
T "トラッフを!!!!"
1440 GOSUB 1120:GOSUB 1120:LOCATE 7,17:PRINT
```

```
1450 RETURN
1460 '
1470 DATA ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,ff,00,00,00
,00,00,00,00
1480 DATA 00,00,00,00,00,00,00,ff,ff,01,01,01
,01,01,01,01
1490 DATA 01,01,01,01,01,01,6f,ff,ff,80,80,80
 ,80,80,80,80
1500 DATA 80,80,80,80,80,80,ff,80,40,20,10
,08,04,02,01
1510 DATA 01,02,04,08,10,20,40,80,80,80,80,80
 ,80,80,80,80
1520 DATA 01,01,01,01,01,01,01,01,ff,01,01,01
,01,01,01,ff
1530 DATA ff,80,80,80,80,80,80,ff,01,03,05,09
,11,21,41,81
1540 DATA 81,41,21,11,09,05,03,01
1550 DATA 00,3f,40,80,80,40,3f,00,03,e5,19,12
 ,12,19,e5,03
1560 DATA 3f,50,88,88,88,88,50,3f,fc,02,01,01
 01,01,02,fc
1570 BATA ff,c0,a0,9f,90,50,30,1f,f8,04,02,ff
,01,01,01,ff
1580 DATA 03,04,08,18,06,29,6c,26,c0,e0,f0,f8
,e0,94,36,64
1590 DATA 56,54,46,44,16,28,70,70,da,3a,f2,e2
,d8,1c,0e,0e
1600 DATA "
                          ","+≥
                                       13 0 " , " ž ž
ううりょりえる事名
             N®55" + " $ $ $ $ $
                             3335"
1610 DATA "$200 *$555","$2
                                       33" , "Oh
a&" , "
1620 DATA "#
                        b","ž
                                        さり, "支重おり
                                                      15
              - 355","āāāā — №555"
āāā — 855","āOti
●5" a" $ $ $ $
1630 DATA "###
                                      おをろり , リカ
                表"
 5^{11} y ^{11} tr
1640 DATA "
                         " ,"**
                                          " 9 " 克克
  □ ,□ 克克◆森
                e^{\bigoplus_{i=1}^{n} e^{i\pi_i}}
                       2222 55"
1650 DATA "
                22On 25","
                                          " , " ##Ob
1660 DATA "
                ","お やうえ えお や"
うえ え "," おえ
                         11 y 11
                                                 laż &
1670 DATA "
                                          11 11
                                82 h
                                                  ÆΠ
  .. . ..
1680 DATA "
                                    11000","
                                                     55
                 ","āž 5555
#855 ","
  ","∳8 6®55
1690 DATA "On #855
                                                     おを
全生" 。"
1700 DATA 0,-1,1,0,0,1,-1,0
1710 STOP OFF:RETURN 1720
1720 U=USR(128):U=USR(254):END
1780 DATA FE,02,00,23,23,76,FE,FF,CC,20
1740 DATA C0,FE,FE,CC,39,C0,FE,80,CC,57
1750 DATA C0,DC,8E,C0,C9,21,9F,FD,11,51
1760 DATA C0,01,05,00,ED,B0,F3,3E,C3,32
1770 DATA 9F,FD,21,47,C0,22,A0,FD,FB,C9
1780 DATA F3,21,51,00,11,9F,FD,01,05,00
1790 DATA ED,80,F8,C9,F3,D9,08,CD,CD,C0
1800 DATA D9,08,FB,C9,00,00,00,00,00,00
1810 DATA DD,E5,CD,90,00,DD,E1,21,E0,C3
1820 DATA 11,B3,C3;AF,2B,77,E5,B7,ED,52
1830 DATA E1,20,F7,32,FA,C3,32,FB,C3,FD
1840 DATA 21,E0,C3,21,E6,C3,11,01,00,06
1850 DATA 03,FD,75,00,FD,74,01,19,FD,23
1860 DATA FD,23,10,F3,C9,87,5F,16,00,21
1870 DATA FE,C3,19,7E,23,66,6F,46,04,FD
1880 DATA 21,45,C3,11,0E,00,FD,19,10,FC
1890 DATA 23,7E,E6,03,FD,77,00,FD,36,01
1900 DATA 01,FD,36,07,01,23,76,FD,77,0C
1910 DATA 23,7E,FD,77,0B,AF,FD,77,0D,23
1920 DATA 7E,FE,FF,C8,47,18,CF,C9,3A,FB
1930 DATA C3,87,C0,32,FA,C3,06,03,DD,21
1940 DATA DD,C3,C5,11,F2,FF,DD,19,DD,7E
1950 DATA 01,1F,30,43,DD,35,07,DD,7E,07
1960 DATA A7,20,3A,DD,7E,00,E6,03,21,FB
1970 DATA C0,C3,E5,C2,03,C1,0E,C1,18,C1
```

```
1980 DATA 2A,C1,3A,FA,C3,1F,38,25,17,F6
1990 DATA 01,18,2A,3A,FA,C3,1F,1F,38,19
 2000 DATA 17,17,F6,02,18,1D,3A,FA,C3,1F
2010 DATA 1F,1F,38,08,17,17,17,F6,04,18
2020 DATA 0E,C1,10,AE,C9,DD,7E,00,F6,C0
2030 DATA DD,77,00,18,08,32,FA,C3,DD,7E
2040 DATA 00,E6,BF,DD,777,00,DD,7E,00,E6
2050 DATA C0,28,36,FE,80,20,32,DD,7E,00
2060 DATA E6,3F,DD,777,00,DD,5E,02,E6,03
 2070 DATA C6,08,DD,CB,01,76,20,03,CD,DD
2080 DATA C2,C8,63,28,16,DD,5E,03,3E,0B
2090 DATA CD,DD,C2,DD,5E,04,3C,CD,DD,C2
2100 DATA DD,5E,05,3C,CD,DD,C2,DD,66,0B
2110 DATA DD,6E,0C,E5,7E,17,DA,F3,C1,1F
2120 DATA F5,DD,C8,02,66,28,16,DD,5E,03
2130 DATA 3E,08,CD,DD,C2,DD,5E,04,3C,CD
 2140 DATA DD,C2,DD,5E,05,3C,CD,DD,C2,F1
2150 DATA FE,60,28,00,87,5F,16,00,21,EF
2160 DATA C2,19,7E,DD,4E,0D,81,DD,77,09
2170 DATA 5F,DD,7E,00,E6,03,87,CD,DD,C2
2180 DATA 23,5E,DD,73,0A,3C,CD,DD,C2,E1
2190 DATA DD,CB,01,7E,20,0A,23,7E,DD,77
2200 DATA 07,DD,77,06,18,06,DD,7E,06,DD
2210 DATA 77,07,23,00,74,08,00,75,00,03
2220 DATA 2A,C1,1F,FE,FF,C2,17,C2,DD,7E
2230 DATA 00,E6,03,87,1E,00,CD,DD,C2,3C
2240 DATA CD,DD,C2,1E,88,3E,07,CD,DD,C2
2250 DATA DD,36,01,00,E1,C3,2A,C1,E6,1F
2260 DATA 21,1F,C2,C3,E5,C2,47,C2,57,C2
2270 DATA 6A,C2,78,C2,81,C2,81,C2,81,C2
2280 DATA 81,C2,81,C2,8A,C2,C5,C2,C5,C2
 2290 DATA C5,C2,D3,C2,D3,C2,D3,C2,D3,C2
2300 DATA D3,C2,D3,C2,81,C2,E1,23,7E,E6
2310 DATA 8F,F6,80,5F,3E,07,CD,DD,C2,C3
2320 DATA D3,C2,E1,23,5E,DD,73,02,DD,7E
2330 DATA 00,E6,03,C6,08,CD,DD,C2,C3,D3
2340 DATA C2,E1,23,7E,DD,77,03,23,7E,DD
2350 DATA 77,04,C3,D3,C2,E1,23,7E,DD,77
2360 DATA 05,C3,D3,C2,E1,23,7E,DD,77,0D
2370 DATA C3,D3,C2,C5,21,DC,C3,11,01,00
2380 DATA 19,10,FD,C1,FD,E1,FD,23,FD,5E
2390 DATA 00,16,00,19,7E,B7,28,06,35,3D
2400 DATA 28,15,18,04,FD,7E,01,77,FD,7E
2410 DATA 02,DD,77,0C,FD,7E,03,DD,77,08
2420 DATA C3,43,C1,FD,E5,E1,23,23,23,C3
2430 DATA D3,C2,E1,23,5E,DD,73,08,3E,06
2440 DATA CD,DD,C2,C3,D3,C2,23,DD,74,0B
2450 DATA DD,75,0C,C3,43,C1,DD,CB,00,76
2460 DATA CC,93,00,C9,87,5F,16,00,19,7E
2470 DATA 23,66,6F,E9,5D,0D,9C,0C,E7,08
2480 DATA 3C,0B,9B,0A,02,0A,73,09,EB,08
2490 DATA 6B,08,F2,07,80,07,14,07,AF,06
2500 DATA 4E,06,F4,05,9E,05,4E,05,01,05
2510 DATA BA,04,76,04,36,04,F9,03,C0,03
2520 DATA 8A,03,57,03,27,03,FA,02,CF,02
2530 DATA A7,02,81,02,5D,02,3B,02,1B,02
2540 DATA FD,01,E0,01,C5,01,AC,01,94,01
2550 DATA 7D,01,68,01,53,01,40,01,2E,01
2560 DATA 1D,01,00,01,FE,00,F0,00,E3,00
2570 DATA D6,00,CA,00,BE,00,B4,00,AA,00
2580 DATA A0,00,97,00,8F,00,87,00,7F,00
2590 DATA 78,00,71,00,68,00,65,00,5F,00
2600 DATA 5A,00,55,00,50,00,40,00,47,00
2610 DATA 43,00,40,00,3C,00,39,00,35,00
2620 DATA 32,00,30,00,2D,00,2A,00,28,00
2630 DATA 26,00,24,00,22,00,20,00,1E,00
2640 DATA 1C,00,18,00,19,00,18,00,16,00
2650 DATA 15,00,14,00,13,00,12,00,11,00
2660 DATA 10,00,0F,00,0E,00,00,00,00,00
2670 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00
2680 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2690 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2700 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2710 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
2720 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00
```

2730 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,00,00,00 2740 DATA 00,00,00,00,00,0E,C4,13,C4,18 2750 DATA C4,1D,C4,22,C4,0E,C4,0E,C4,28 2760 DATA C4,02,02,34,C4,FF,02,02,4F,C4 2770 DATA FF,02,02,61,C4,FF,02,01,88,C4 2780 DATA FF,00,00,96,C4,01,01,DC,C4,FF 2790 DATA 00,00,03,C5,01,01,14,C5,FF,E0 2800 DATA 18,E1,10,E3,00,E2,00,31,EC,18 2810 DATA 60,03,EC,1E,10,03,E9,00,03,3D 2820 DATA C4,EC,15,60,3C,FF,E0,18,E1,10 2830 DATA E3,00,E2,50,1D,EC,1F,13,02,EC 2840 DATA 18,1A,1E,FF,E0,18,E1,10,E3,00 2850 DATA E2,30,11,EC,0A,60,02,EC,0C,60 2860 DATA 02,EC,0F,60,02,EC,13,60,02,EC 2870 DATA 18,60,03,EC,18,60,03,EC,1D,60 2880 DATA 04,EC,1F,60,05,FF,E1,0C,3C,04 2890 DATA 3F,02,48,04,E1,0A,FF,E1,0A,1F 2900 DATA 28,21,0A,60,6E,22,28,21,0A,60 2910 DATA 6E,1F,28,21,0A,60,6E,24,28,23 2920 DATA 0A,60,6E,E9,00,01,98,C4,13,08 2930 DATA 1F,08,15,08,21,08,16,08,22,08 2940 DATA 15,08,21,08,13,08,1F,08,15,08 2950 DATA 21,08,16,08,22,08,18,08,24,08 2960 DATA 60,50,E9,01,00,98,C4,E1,0A,13 2970 DATA 28,15,0A,60,6E,16,28,15,0A,60 2980 DATA 6E,13,28,15,0A,60,6E,18,28,17 2990 DATA 0A,60,6E,E9,00,01,DE,C4,60,D0 3000 DATA E9,01,00,DE,C4,FF,E1,0D,2C,3C 3010 DATA 27,3C,2A,3C,25,3C,28,3C,23,3C 3020 DATA 27,78,FF,E1,08,E8,01,20,30,27 3030 DATA 30,2A,3C,25,3C,28,3C,23,3C,27 3040 DATA 78,FF,00,\*

# フェイスミニ LIST

```
10 CALL MUSIC(1,0,1):CALL VOICE(@5)
20 PLAY#2, "V15T200L4"
30 SCREEN 1,0:WIDTH 32:DEFINT A-Z:COLOR
1,15,14:KEYOFF
40 FOR I=776 TO 783:READ A$:VPOKE I,VAL(
"&H"+A#):NEXT:C=384
50 FOR I=0 TO 9:A$="":FOR J=0 TO 7:P=VPE
EK(C):A$=A$+CHR$(P)
60 C=C+1:NEXT:SFRITE$(I)=A$:NEXT
70 FOR I=0 TO 22:FOR J=1 TO 23 STEP 22:L
OCATE J, I:PRINT STRING $ (8, "a") :NEXT:NEXT
80 X = "0123456789": Y = 0:R = RND(-TIME): SC = 0
90 XX=INT(RND(1)*10)+11:X=XX*8:C=INT(RND
100 LOCATE 10,22:PRINT "a SCORE"SC"a":FO
R T=Y TO 152 STEP 3
110 S=STICK(0):IF S=7 THEN X =MID = (X = ,2,
9)+MID$(X$,1,1)
120 IF S=3 THEN X = MID = (X = , 10, 1) + MID = (X =
130 LOCATE 10,20:PRINT"a"X#"a"
140 PUTSPRITE 0,(X,T),1,C:NEXT
150 IF " "+CHR$(VPEEK(XX+20*32+&H1800))=
STR$(C) THEN GOSU8 190:SC=SC+1 ELSE GOSU
B 180:GOTO 200
160 CO=CO+1:IF CO=10 THEN LOCATE 5.Y/8:P
RINT STRING$(22, "a"):Y=Y+8:CO=0:FOR I=0
TO 1:GOSUB 190:NEXT
170 GOTO 90:DATA 7E,81,A5,81,BD,99,42,3C
180 CALL PITCH(440):PLAY #2, "06T230V15d4
.":FOR I=440 TO 410 STEP -1:CALL PITCH(I
):NEXT:RETURN
190 PLAY #2,"o6d4.":FOR I=410 TO 459:CAL
L PITCH(I):NEXT:RETURN
200 IF STICK(0)=1 THEN CO=0:CLS:GOTO 70
```

FLSE 200

100 / 000 ショキ セッティ 000 110 SCREEN1,2:COLOR 15,1,1:WIDTH32:KEYOF F:DEFINT A-Z:GOSUB 480 120 DIM SC(104):SC(97)=10:SC(104)=-30 130 DIM PY\$(104):PY\$(97)="05C06C":PY\$(10 4) ="03CC+CC+" 140 C\$(1)="a":C\$(0)="h":PLAY"V15L64" 150 FOR I=0 TO 8:READ S(I):NEXT 160 A\$(1)=CHR\$(27)+"L" 170 A\$(0) = CHR\$(27) + "M" + CHR\$(27) + "Y6" 180 IFTIME >61935!THEN LOCATEB,10:PRINT" WAIT A MINUT!"60-INT((TIME-61935!)/60):G OT0180 190 A=1:SØ=0:S1=0:XØ=76:X1=157:FØ=0:F1=0 200 T!=TIME+3600 210 / ••• 5"-4 x9-1 ••• 220 IF STRIG(0) AND P0>0 THEN A=-(A<>1): P0=P0-1:PLAY"05CEG" 230 IF STRIG(1) AND P1>0 THEN A=-(A<>1): P1=P1-1:PLAY"05CEG" 240 PRINTCHR\$(11);" PLAYER1";S0;TAB(13); "PLAYER2";S1;TAB(26);"T";(T!-TIME)¥60 250 R=INT(RND(1)\*32):PRINT A\$(A)TAB(R)C\$ (RND(1)\*1.1): 260 X0=X0+S(STICK(0)):X1=X1+S(STICK(1)) 270 PUT SPRITE0,(X0, 90),5,A 280 PUT SPRITE1,(X1, 90),8,A 290 V0=VPEEK(&H1981+X0¥8):S0=S0+SC(V0) 300 V1=VPEEK(&H1981+X1¥8):S1=S1+SC(V1) 310 P0=P0-(V0=97):P1=P1-(V1=97) 320 PLAY PY\$(V0)+PY\$(V1) 330 IF T!-TIME>0 THEN 220 340 / ••• 5"-4 7-11"- ••• 350 LOCATE 13,9:PRINT"TIME UP!" 360 PLAY "t120sm2000018o4fcfcececd4co3bo CTVITA 64" "#1200 Soncolsoncolsoncollegene o3gb4agg2","t120v12o312fedc 370 FOR I=1 TO 1000:NEXT

380 CLS:PUT SPRITEO, (0,200):PUT SPRITE1, 390 LOCATE 14,9:PRINT"SCORE" 400 PRINT 410 FRINT TAB(11);"PLAYER1";50 420 PRINT TAB(11); "PLAYER2"; \$1 430 PRINT 440 PRINT TAB(9); "REPLAY [Y] KEY" 450 I\$=INKEY\$ 450 IF I\$="Y"ORI\$="y" THEN 180 ELSE 450 470 ' ••• vram twf4 ••• 480 A1\$="":A2\$="":FDR I=1 TO 16 490 READ A\$:B\$=CHR\$(VAL("&h"+A\$)) 500 A1#=A1#+B#:A2#=B#+A2#:NEXT 510 A3#="":FOR I=1 TO 16 520 READ As:Bs=CHRs(VAL("&h"+As)) 530 A1\$=A1\$+B\$:A3\$=B\$+A3\$:NEXT 540 SPRITE\$(1)=A1\$:SPRITE\$(0)=A2\$+A3\$ 550 FOR I=0 TO 1:READ A\$:A=ASC(A\$)\*8 560 FOR J=0 TO 7:READ B\$:B=VAL("&H"+B\$) 570 VPOKE A+J,B:NEXT:NEXT 580 FOR I=392 TO 720 STEP 8 590 FOR J=0 TO 1:FOR K=0 TO 3 600 N=I+J\*4+K:S=VPEEK(N) 610 SS=S OR S#2:IF J=0 THEN SS=SS#2 620 VPOKE N,SS:NEXTK,J,I:FOR I=0 TO 7 630 VPOKE 384+1, VPEEK (632+1) : NEXT 640 VPOKE 451,&H7E 650 VPOKE %H200C, %HA1: VPOKE %H200D, %HC1 660 RETURN 670 DATA 00,01,01,01,01,03,03,06 680 DATA 06,8C,8C,9E,88,F3,81 490 DATA 00,00,00,00,00,80,80,C0 700 DATA C0,62,62,62,F2,BA,9E,02 710 DATA h,3c,7e,ff,ff,fd,fd,72,3c 720 DeTA & DC,7e,CD,db,cD,7e,3c,20 730 DATA 0,0,8,8,8,0,-8,-8,-8

110 COLOR 15,1:GDSUB 650:DIM D\$(6,2) 120 VPOKE %H2016, %HA1: VPOKE %H2017, %HE1 130 VPOKE %H2018,%H21:COLOR=(1,0,0,2) 140 B\*=CHR\*(31)+CHR\*(29)+CHR\*(29) 150 PLAY "T250V15L805CEA2GED2EFG2AB06C1" "T25@V14L803CDE2FED2CDE2FGC1" 170 IF GF THEN 200 180 R=R+1:FOR N=1 TO 2:FOR I=0 TO 6 190 READ D#(I,N):NEXT I,N:READ XX,YY 200 CLS:FOR I=0 TO 17:LOCATE 0,I 210 PRINT "FF";SPC(24);"FF":NEXT 220 LOCATE 0,18:PRINT STRING\$(28,"5") 230 LOCATE 0,19:PRINT STRING\$(28,"≯") 240 FOR N=1 TO 2:FOR I=0 TO 6 250 D=VAL("&H"+D\$(I,N)) 260 FOR J=11 TO 0 STEP -1 270 LOCATE (12-J)\*2,I\*2+2 280 IF D<2^J THEN 300 290 D≃D−2^J:ON N GOSUB 310,320 300 NEXT J,I,N:X=XX:Y=YY:GOTO 500 310 PRINT "74"+B\$+"71":RETURN 320 PRINT "73"+8\$+"73":RETURN 330 REM •••••• MAIN 340 EF=0:IF STICK(0) THEN 340 350 S=STRIG(0):IF S THEN BEEP:EF=1 360 K=STICK(0):IF K=0 THEN 350 370 VX=(K=7)-(K=3):VY=(K=1)-(K=5) 380 P1=VPEEK(&H1801+(Y+VY)\*64+(X+VX)\*2) 390 P2=VPEEK(&H1801+ Y \*64+ X \*2) 400 P3=VPEEK (&H1841+ Y \*64+ X \*2) 410 IF EF AND VX+VY AND P3=177 THEN LOCA TE X\*2,Y\*2+2:PRINT " "+B\$+"

100 DEFINT A-Z:SCREEN 1.2:WIDTH 30

420 IF VY= 0 AND P1= 32 THEN X=X+VX 430 IF VY= 0 AND P1=185 THEN X=X+VX 440 IF P2=185 AND P1= 32 THEN Y=Y+VY THEN Y=Y+VY 450 IF P1=185 460 P=VPEEK (%H1841+Y\*64+X\*2) 470 IF P<>32 OR (P1=185 AND VY<>-1) THEN 500 480 PUT SPRITE 0, (X\*16+8, Y\*16), 6,0 490 Y=Y+1:IF Y=>8 THEN 520 ELSE 460 500 PUT SPRITE 0, (X\*16+8,Y\*16),6,0 510 GOTO 330 520 REM ••••• CHECK ! 530 PUT SPRITE 0, (X\*16+8, Y\*16),6,0 540 GF=0:FOR IY=1 TO 7:FOR IX=0 TO 11 550 P=VPEEK(&H1801+IY\*64+IX\*2) 560 IF F=177 THEN GF=1 570 NEXT IX, IY: IF GF THEN 620 580 REM •••••• CLEAR! or MISS! 590 IF R=7 THEN 640 600 PLAY "T250V15L805CER16EGFEDCDEF06C1" "T25@V14L802CER16ECDEFGFEDC1" 610 GOTO 160 620 PLAY "T250V15L804AFED05C04GFECDEDC1" "T250V14L802CDEFCDEFCDEFG1" 630 GOTO 160 640 PLAY "T250V15L405GEF2AEF2BAGFGFEDGEF 2AEF2DEFGAB06C1","T25@V13L402EDC2EDC2EDC DEDCZEDCZEDCZEDCDFAD3C1":END 450 REM GOOGGO CHARACTER 660 READ C\$,D\$:IF C\$="END" THEN 700 670 FOR I=0 TO 7:A=ASC(C\$)\*8+I 680 VPOKE A, VAL("&H"+MID\$(D\$, I\*2+1,2)) 690 NEXT:GOTO 660 700 READ C: IF C=5963 THEN RETURN

# パズルスクウェア LIST

```
10 DEFINTA-Z:DIM F*(12) FR*(12)
20 SCREEN5:COLOR15,4,4:CLS:OPEN"GRP:"AS#
30 FOR I=0 TO 1:LINE(16-2*I,14-2*I)-(184
 -2*I,30-2*I),11+I,8F:NEXT
 40 RD≃1
50 ' === MAIN ===
60 RP=PT:GOSUB620
70 F=1:D=0:FR=0:R=12
80 RESTORE680:FOR I=1 TO 12:READ A$:F$(I
)=A$:NEXT
90 FOR I=1 TO 6:READ A*:FR*(I)=A*:NEXT
100 LINE(104,52)-STEP(128,128),13,8F
110 RESTORE640:IF RD<>1 THEN FOR I=1 TO
 (RD-1)*4:READ X,Y:NEXT
120 FOR I=1 TO 4:READ X,Y
130 LINE(104+16*X,52+16*Y)-STEP(16,16),4
140 FOR I=1 TO 12:X=(I-1)*18+28:DRAW"C15
A0BM=X;,196S8XF*(I);":NEXT
150 X=48:Y=108
160 COPY(8,60)-STEP(80,80) TO (0,0),1
170 DRAW"S32BM48,108XF$(1);"
190 I $= INPUT $ (1)
200 IF I#<>CHR#(24) THEN 240
210 IF FR THEN SWAP F$(F),FR$(F):FR=0
220 F=F+1:IF F=13 THEN F=1
230 IF F$(F)="" THEN220
240 IF I*=CHR*(8) THENIF FR*(F)<>"" THEN
 SWAP F$(F),FR$(F):FR=NOT FR
250 IF I = CHR $ (13) THEN 360
260 COPY (0,0)-STEP(80,80),1 TO (X-40,Y-
270 IF I$=CHR$(27) THEN PT=RP:GOSU8620:G
OTO 70
280 IF STICK(0)=3 THEN X=X+16:IF X>232 T
HEN X=X-16
290 IF STICK(0)=7 THEN X=X-16:IF X<40 TH
EN X=X+16
300 IF STICK(0)=1 THEN Y=Y-16:IF Y<40 TH
EN Y=Y+16
310 IF STICK(0)=5 THEN Y=Y+16:IF Y>180 T
HEN Y=Y-16
320 IF STRIG(0) THEN D=D+1:IF D=4 THEN D
330 COPY(X-40,Y-40)-STEP(80,80),0 TO (0,
0),1
340 DRAW"A=D;C15BM=X;,=Y;XF$(F);"
350 GOTO190
       === JUDGE ===
370 IF FR THEN RESTORE 800 ELSE RESTORE
760
380 IF F<>1 THEN FOR I=1 TO (F-1)*5:READ
 As:NEXT
390 DRAW"BM=X;,=Y;"
400 FC=1:FOR I=1 TO 5
410 READ A$:DRAW"BXA$;"
420 IF POINT (PEEK (&HFCB7), PEEK (&HFCB9)) <
>13 THEN FC=0
430 NEXT
```

```
440 IF FC=0 THEN SEEP:GOTO190
450 PAINT(PEEK(&HFCB7), PEEK(&HFCB9)),4,1
 5:DRAW"BM=X;,=Y;C7XF$(F);'
460 X=(F-1)*18+18:LINE(X,186)-STEP(20,26
),4,BF
470 PT=PT+50:GOSUB620
480 IF FR THEN FR=0
 490 F$(F)=""
500 R=R-1:IF R=0 THEN 550
510 F=F+1:IF F=13 THEN F=1
520 IF F$(F)="" THEN 510
530 D=0:X=48:Y=108
540 GOTO 330
550 ' === ROUND CLEAR ===
560 PLAY"V15L2004A8AGF+ED.R1002D8"
570 PRESET(30,38):COLOR,4:IF RD<>12 THEN
 PRINT#1, "GOOD WORK! CHALLENGE NEXT" ELS
E PRINT#1," YOU'RE KING OF PUZZLE!"
580 PRESET(70,196):IF RD<>12 THEN PRINT#
1, "STRIKE ANY KEY" ELSE PRINT#1,"
END":GOT058@
590 I #= INPUT # (1)
600 LINE(30,38)-(240,204),4,8F
610 RD=RD+1:GOTO50
670
630 PSET(24,17):COLOR,12:PRINT#1,USING"R
OUND:## SCORE:####";RD;PT:RETURN
640 ' === ROUND DATA ===
650 DATA 3,3,4,3,3,4,4,4, 0,0,0,7,7,0,7,
7, 0,0,0,1,1,0,1,1, 1,1,6,1,1,6,6,6
660 DATA 3,0,3,1,4,0,4,1, 2,2,2,5,5,2,5, 5, 2,3,2,4,5,3,5,4, 1,1,1,2,2,1,2,2 670 DATA 1,2,2,1,5,6,6,5, 1,6,3,4,4,3,6,
1, 2,5,3,3,4,4,5,2, 2,2,3,3,4,4,5,5
680 ' === FRAG. DATA ===
690 DATA 8F1R2D2L4U4L2U2R4D4, BF1D2L2U4L2
U2R4D2R2D2L2,BF1D4L2U8R4D2L2D2
700 DATA BF1D4L2U8R2D2R2D2L2,BF1D4L2U6R2
U2R2D4L2,BH1L2D4R4U6L2D2
710 DATA BG1R4D2L6U6R2D4,8E1D4L2U4L2U2R6
D2L2,BE1D2R2D2L4U2L2U4R2D2R2
720 DATA 8F1D2L2U2L2U2R2U2R2D2R2D2L2.BF1
D4L2U10R2D6,BF1R2D2L4U6R4D2L2D2
730 ' === FRAG. DATA (REV) ===
740 DATA BF1D2L4U2R2U4R4D2L2D2,BE1D4L2U2
L2U2R2U2R4D2L2,BF1D4L2U6L2U2R4D4
750 DATA 8F1D4L2U4L2U2R2U2R2D4,8E1D6L2U4
L2U4R2D2R2,BE1R2D4L4U6R2D2
760 ' === JUDGE-POINT DATA ===
770 DATA D2,U2,U2,L2,F4, R2,L2,D2,U4,L2,
 D4,U2,U2,U2,R2, R2,L2,U2,D4,D2
780 DATA D4,U2,U2,R2,U2, U2,D2,D2,L2,U2,
F2,L2,L2,U2,U2,D2,U2,R2,L4
790 DATA F2,L2,U2,L2,U2, D2,U2,U2,F2,L4,
 D4,U2,U2,U2,U2, D2,R2,U4,L2,D2
000 ' === JUDGE-POINT DATA (REV) ===
810 DATA E2,L2,D2,D2,L2, L2,R2,D2,U4,R2,
 D4,U2,U2,U2,L2, L2,R2,U2,D4,D2
820 DATA D4,Ú2,Ú2,L2,U2, Ú2,D2,D2,R2,U2
```

```
710 S$="":FOR K=0 TO 1:READ D$
720 FOR I=0 TO 15
730 S$=S$+CHR$(VAL("%H"+MID$(D$,I*2+1,2)))
740 NEXT I,K:SPRITE$(C)=S$:GOTO 700
750 DATA 7,00FFC9E4F2B9DCEE,4,00FE264E9E
3A76EE,7,B7EEDC89F2E4C9FF
760 DATA I,DAEE763A9E4E26FE,7,0C4C3F0C0C
4C3F0C,J,3032FC303032FC30
770 DATA $,AA55AA55AA55,END,
780 DATA 0,437E3E070203237F7F3C180D0F0F0
F1F,E18FBEF0220E0E0FCFE1F0FDBFB7B7B7C
790 DATA 5963
800 REM
```

```
810 DATA ,801,204,10,40,,180,,402,10A,28,A0,,1,1
820 DATA ,1E,200,40,498,200,DE7,7E0,1,5,25,25,21,,3,2
830 DATA ,403,3F8,,81,30,70E,200,804,804,804,800,902,902,5,2
840 DATA ,31E,1,848,3,70C,F0,,420,420,420,420,420,20,1,3
850 DATA ,230,188,8,608,8,9E7,,447,800,960,910,910,,6,1
860 DATA ,234,608,180,436,800,66F,,42,842,802,801,181,3,1
870 DATA ,28C,831,5E8,42,E38,1CE,400,162,24,41,81,81,44,1
```

# EDITORIAL



次号では、どどどーん! シューティングゲームの特集を組んでみようと、 たくらんでいる。強力オリジナルソフトも発表できるかも。どこまでいって もシューティングゲームは王様だな!

10.	STA	ΔF	ΞF			
発行人 ———					- 塚本原	6一市
編集人・編集長ー		_			- 小島	文隆
副編集長	塩崎	剛三	河野	[太郎	加川	良
編集スタッフ ――	一 宮野	羊美	薮	暁彦	金井	哲失
	金矢八	十男	田中石	<b>家</b> 美子	新井	創士
	船田	巧	唐木	緑	樹村	頼子
	水野	震治	浜村	弘一	伊東	みか
	下山:	牧子	金田-	- 健	高橋	ス美子
	渡辺	妙子	宮川	隆	五十月	人利
	宮地	千里	大塚田	由利子	川村	11
	入澤	貴志	有沢	清子	伊藤	雅報
	鈴木	弘明	都竹	熹寛	二木	康夫
	斉藤	伸	鈴木	賢一	森本	真斑
	渡辺	工里	本田	文責	江守	依子
	中村	優子	清水与	百百	小倉	倫子
	松本	隆一	高橋	敦子	田川	美
	菅沢美	佐子	柴田	英春	野田	穏
	模並祐	喜子				
制作スタッフーーー	本間	智嗣	荒井	清和	山田	康幸
	田宮	朋子	佐藤	英人	浜崎-	F英子
	刑部	仁	小山	俊介	小林	昌子
	成谷実	穂子				
編集協力	上野	利幸	山口	裕生	青柳	昌行
	田中	芳洋	土方	幸和	林	大約
	可德	剛	高橋。	義信	渋谷	洋一
	川村	和弘	伊藤	裕	藤高	信機
			折原	光治	三井	徳久
	神谷	正樹	大森	稳高	三須	除弘
	山田		鳥田	進人	下田	春彦
	小栗	恭也	林	英明		
	角	克彦	服部	浩章	布施	哲世
	梶原	智	中本	妃香	美村	孝之
	山本伊	知郎	山口	政司	山本	正代
	藤田				曹野:	
	野口	豊	山下	信之	法林	岳之
制作協力 ———	三輪	说子	スタシ	≯ <b>∄</b> B4	CYG	NUS
	度辺	葉子	秋本日	自喜子	内山	泰秀
	高橋	由佳	下田信	走代子	佐藤	阜
	斉藤	大助	内藤	智志	樋口	陽子
	創合			朋子	安田	
アメリカ在住 ――	トム・ラン	ボル	7			
フォトグラフーーー	水科		八木剂	<b>等</b> 旁		
イラスト ―――	——佐久間			玉吉	极沢.	エリナ
	宮嶋美				城戸	
	大智			実樹		

### 情報電話のご案内

MSXマガンン編集部では、24時間、テープによって アフターケアなどの情報を流しているのですよ!

### **☎**03-486-1824

また、本誌の内容についてのお問い合わせ、ご質問は、祝、祭日をのぞく、毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時まででお願いします。係員が直接お答えします。ただし。会議などのために、一時情報電話を休止している場合もこざいます。その折りには、テーブによるご案内になります。ご了承くださいませ。

6月号は5月8日発売! 520円

# [らなかったんじゃないかな?

MSX 2/MSX 2+ 用統合化ソフト 

「統合化ソフト」って何ですか? ソフトごとの操作法やファイル形式を極力同じようにしたソフトのこと。

HALNOTEのほとんどのアプリケーションでは、一部のデータの登録・組込みで文字や絵のやりとりもでき、工夫しだいでとっても便利に使えます。

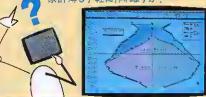




### 日本語ワードプロセッサ

このワープロの特徴は、画像エリアの確保に よって文書と同一画面上で作画できる点で す。文字の大きさがドット換算のため、倍角4倍 角などの印字を使わず、ビットイメージで行っ ています。また、第2水準の漢字ROMを持たな いプリンタでも同様の方法で印字が行えます。

### 家計簿も手軽に作れますか?



### 表計算プロセッサ GCALCジーカルク

GCALCではいくつかのフォーム(型見本)を 用意する予定です。この形式で作ってみて、 慣れたところでオリジナルな家計簿をお作り ください。

# 近日発売

### GCARDでも絵が書けるらしいのですが?



### カート型データベースソフトGCARDジーカート

ベクトル(線、円、四角)で線種やトーン等を使 い、簡単な案内図程度なら書けます。住所録 に地図を入れたい時などに有効です。

好評発売中

### 「デスクトップバインダ」って何をする



### デスクトップバインダ

HALNOTEの全体をコントロールし、アプ リケーションソフトの実行・印刷やディスク・ ファイルの管理を行うためのものです。機 能はすべて画面に絵で現われ、操作は マウス。でクリックするだけの簡単さです。

### ビットイメージの絵やカラーを使え



### 図形プロセッサ

作画ではなく、作図するソフトなので、一 般のCGソフトとは違いベクトル(線、円、 四角)でデータを管理しています。このた め現時点ではビットイメージの絵は使え ません。また、カラー機能はありません。

### アプリケーションとデスクアクセサリは



### デスクアクセサリ

アプリケーション(道具)は各々が独立し て動くのに対し、デスクアクセサリ(簡易ソ フト)は何時でも呼び出すことができます。

### オートログインやオートリダイヤルの機能は





### 図形通信プロセッサ Gterm ジーターム

オートログインやオートリダイヤルの機能 は持っていませんが、ある程度の操作を マウスやトラックボールで行えるので、初 心者に喜ばれています。

### 年月日を平成にするにはバージョンアップ





### 代筆プロセッサ"直子の代筆"

元年(西暦)と元号を登録することによ り、簡単に平成に変えることができます。 方法はマニュアルの22ページ中ごろに あります。年号を平成にして元号を1989 年にしてください。

### 'GCALC 発売記念キャンペー

表計算プロセッサ「GCALC」の発売を記念して 「おまけ付きGCALC」を限定販売いたします。 お近くのパソコンショップ、大手電気店のパソコン

売り場でお求めください。

● 「おまけ付きGCALC」は数に限りがございます。 品切れの際はご容赦ください。

● 詳しくは店頭でお尋ねください

### HALNOTEの基本機能

- ●HALNOTE基本3点セット (HALNOTEカートリッジ、日本語ワープロ、
  - 図形プロセッサ).....HNS-100-29,800円
- デスクアクセサリアブリケーションソフト作動中でも利用可能。

# アプリケーションソフト

- ●GCALC(ジーカルク)··········· HNS-104·14.800円

- ●代筆プロセッサ"直子の代筆"、HNS-102、8,800円

※MSXはアスキーの商標です。「直子の代筆」C.テグレット技術開発 ※定価には消費税は、含まれておりません。

# 株式会社 归烷

〒101東京都千代田区神田須田町2-6-5QS85ビル5F TEL.03-252-5561

### ★ユーザー登録のお願い

ユーザー登録をしていない方は、バージョンアップなどのサービスが受けられません。 未登録の方は、至急ユーザー登録してくださるよう、お願いいたします。



雑誌 12081-05

昭和59年2月6日第三種郵便物認可平成元年5月1日発行 第7巻 第5号

小島 文隆

株式会社アスキー

- 55 107−24

| スリーエフ南青山ビル|
東京都港区南青山6-11-1

☎03.486.7111(大代表)

特別定価

530 円 (本体515円)